1996. 10

家用电脑与游戏机

OK！电子出版物

漫游电脑王国(之三)

永远的 APPLE Ⅱ(工具)

战斗机专辑(百科)



亚鲁巴战记外传(SS)

亚特兰大奥运会(PS)

火焰之纹章——圣战的系谱(SFC)

极速狂飙(PC)

惊魂 11 时(PC)

三国风云& 终极三国(PC)

电子游戏是通往电脑世界的捷径



Adobe Award(3)

会飞的鲸鱼

电脑美术作品欣赏

作品选自[桌上时代]杂志 第十三期

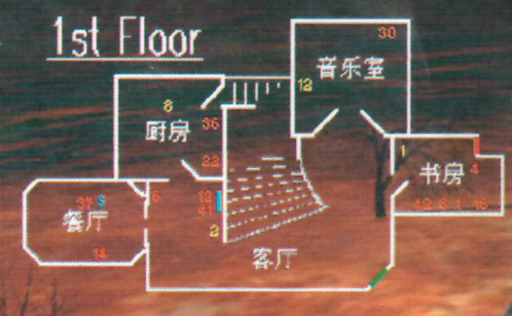

惊魂十一时
斯达夫又回来了！你必须在午夜前破解所有的谜题，否则……（全攻略见正文第 35～37 页）
THE 11TH HOUR
IN THE BEGINNING
Inside Trilobyte
OVER MY DEAD
SOLVING THE PUZZLE
The Technical Breakthrough
DECOMPOSITIONS
The Music
QUIET ON THE SET
TRILOBYTE
Shooting the Movie
THE REEL HENRY
Who is Henry Stauf?
Help
Map
Load
Save
Close
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Q W E R T Y U I O P
A S D F G H J K L
Z X C V B N M Space
Enter

THE 11TH HOUR

惊魂十一时

地图说明

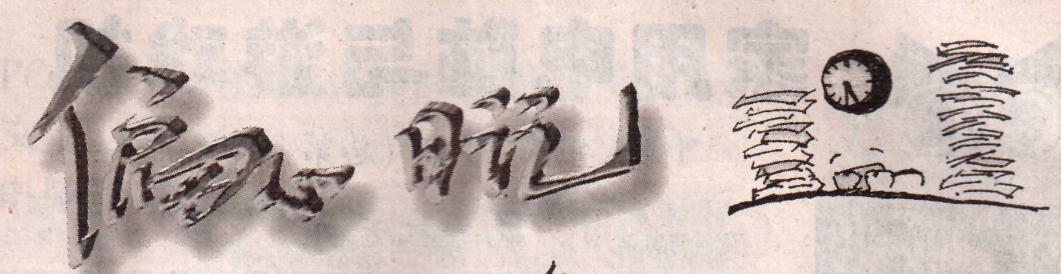
红色数字标明谜语
黄色数字标明迷题
兰色数字标明斗智
暗门以颜色相对应





2nd
玩具室
浴室
Ed. Knox
Jul. Heine
游戏室
Brian Dutton
Mrtn. Burden
Ham. Temple

客厅古钟摆暗门	画廊的一幅风景画（纯兰色）
书房半身像暗门	实验室的拱形门（红　色）
实验室的旁门	教堂（黄　色）
”Brian dutton”旁门	教堂的忏悔屋门（紫　色）
玩具室木地板暗门	保育室（深蓝色）
阁楼木箱暗门	游戏室（橙　色）
”Ham Temple”中门	客厅（绿　色）
”Ham Temple”右门	随机房间（桃红色）



每日埋头于稿山与字海，似乎忘却了窗外的世界.

Hello! 祖国各地的朋友们:
特别是 PC GAME 迷:
您们好!

我是阿魔。从本期起每期都将有一位当期责编在此与您见面。首先声明一点，我是《PC GAME 风景线》、《电脑玩家》、《百科博览》的专栏编辑，所以今天要与大家讲的自然是“偏心话”了，非电脑迷可以不看。

伴随着电脑业的飞速发展，电子游戏与过去相比也有了惊人的进步，互动式电影、虚拟现实、三维幻境……可以说游戏正为我们营造着“不存在的真实”。电子游戏是目前世界上最受欢迎、科技含量最高的娱乐休闲。

面对行业的飞速发展，本刊及时做出了调整，招收了几位新编辑，并广泛向读者征求意见。许多读者的来信都谈到了电脑游戏与电视游戏的比例问题，都希望各自喜欢的栏目扩大，我想杂志是办给大家的，是办给天下所有热爱电脑与游戏机的朋友们的。电脑与游戏机本来就各有千秋，何必动不动就 VS 呢? 不妨静下心来扩展一下我们的视野。(感谢能读到此的 TV GAME 迷，因为您有颗公正的心。不好了! 有几个 PC GAME 发烧友在向我挥拳了，赶紧换个话题吧。)

广告历来是众矢之的，一些读者竟扬言要“杀”入编辑部，对广告部的人“饱以老拳”。结果广告部已连逃数人，这下可急坏了主编，阿魔遂献一计: 广告部今后只招收小姐……嘿嘿!

闲话，闲话，还是得说我的“偏心话”。

本期《PC GAME 风景线》中我们再度回到三国时代，不过那可是“魔兽式的三国”和“C& C 式的三国”哟; 想当“皇帝”可别错过机会，而在地下城中你可给对手各种各样的“大刑伺候”。《电脑玩家》将送您一部比《极品飞车》更酷的赛车; 喜欢解迷的朋友是不容错过《第七访客》的续集这部 4CD 的《惊魂 11 时》; 冒险游戏多是发生在大地上的故事，这次让我一同去地心转转吧。《百科博览》本期全是战斗机。喜欢飞的朋友来挑一架吧。至于明年的变化，嘘——这可是最高机密。

偏心、偏心、太偏心了! 只好再替其它栏目说几句话，不然他们会……

《超任航线》将给您讲述一个极为感人的故事。《电脑文化》中将公开一封情书，P 小姐您知道吗? 《PC 工具箱》竟然翻出了一堆“烂苹果”，真不知道兔子为什么不吃草了。对了，有空的别忘了去《杏花村》坐坐，酒后说什么都行，反正酒保是匹小马，目前还不会踢人。

羊羔虽美，众口难调，可惜每期都不能“先尝后买”，所以才希望您能提前点几个菜，用后别忘告诉我们哪道菜好，哪道菜……

由于新 GAME 太多，大多数给我写的信和攻略都没能及时回信，上海的界、成都的冬冬、王柯、广州的凯文……你们一定在暗中骂我吧，因为天还没凉我就开始打喷涕了，我自知无法谢罪，唯有百倍的努力。

最后，感谢您阅读本期杂志，再次希望您能留下宝贵的意见，让这本杂志真正地成为“我们的杂志”!

Amor 96.9.15



家用电脑与游戏机

1996 年第 10 期（总第 26 期）



主办单位：科学普及出版社

发　　行：北京市报刊发行局

订　　阅：全国各地邮局

刊　　号：ISSN 1005-6793 / CN 11-3450/TP

邮发代号：82 - 622

印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂

广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号

地　　址：北京市西城区旧鼓楼大街西绦胡同甲 13 号

编　　辑：《家用电脑与游戏机》编辑部

邮　　编：100009

出版时间：每月 13 日　定价：4.90 元

电　　话：编辑部 010-64064625

电子信箱：fcgm@public.intercom.co.cn

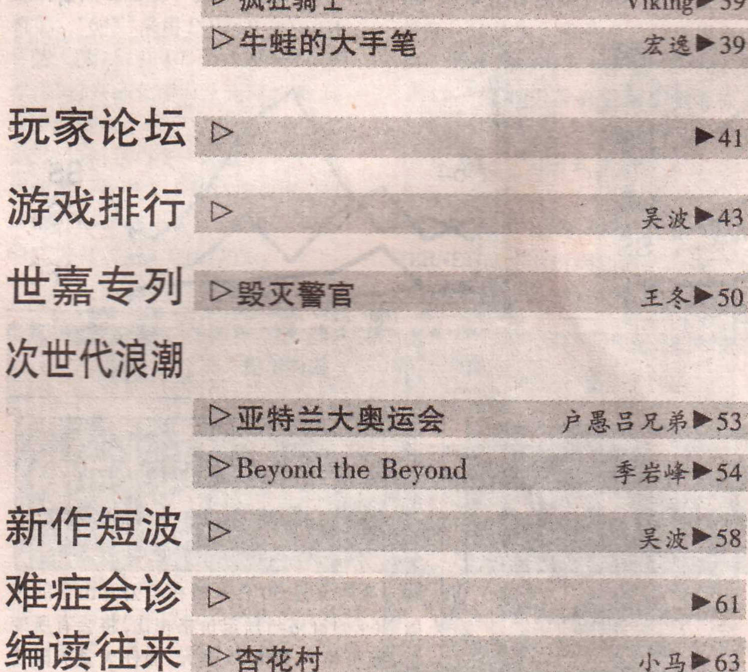
广告发行部：010-64064624 转 1

传　　真：010-64049342

特约读者服务部（捷径电脑公司）：

业 务 部：010-64067420

邮 购 部：010-64031446

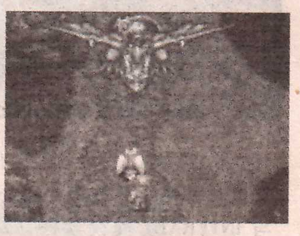












彩 版 目 录

本刊如印刷质量有问题，请将残书寄回编辑部，我们负责调换

今夏日本软硬件销售情报

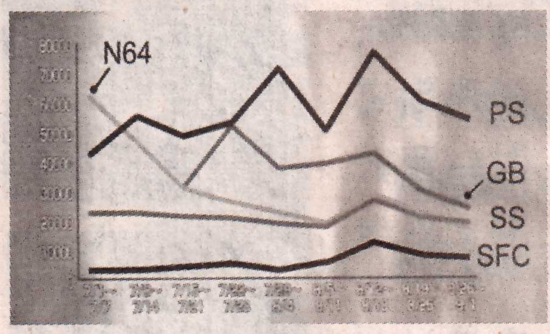
任天堂 N64 和新款袖珍 GAME BOY 等新机种的相继发售让广大玩家过了一个热热闹闹的夏天。日本有关方面对今夏游戏硬件与软件的销售情况做了一次调查，下面将有关数据向大家公开。

调查是将各分店中自 7 月 1 日至 9 月 1 日这九个星期的数据统一整理得出结果的。就硬件而言，在 8 月第二周的盂兰盆节（日本传统节日，举国放假三天）期间，任何机种的销量均有增加。当然总的市场份额不会有大的波动。今夏总销量中，PS 占了 40%，N64 为 21%，袖珍 GB 为 20%，土星屈居人后占 15%，而 SFC 勉强保有 4% 的地盘。在软件方面，还是 PS 与土星用软件占了绝大多数份额，分别为 52% 和 34%，超任软件凭为数不多的几款大作占到 10%，余下的 4% 自然属于 N64 了，谁让它的软件屈指可数呢？

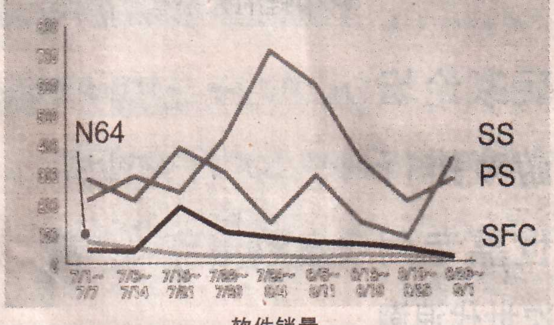
目前得出的今夏销售结果中，PS 无论硬件与软件销量均为第一，特别是软件几乎到了一枝独秀的地步。仿佛是对这次调查做出旁证，近日索尼电脑娱乐协会发布消息称：到 8 月 31 日为止，PS 在日本累计上市 350 万台，在全世界更是达到了 720 万台。

金风飒飒，商战的高潮期将至——圣诞节和新年，可以想象，更激烈的争夺还在后面，下次的调查将出现什么样的数字呢？

（蔚泽）



硬件销量



软件销量

世嘉、索尼、任天堂等公司联手使家电制品与 INTERNET 联网

新近，NEC、世嘉、索尼、任天堂以及美国的 IBM 等六家公司，与 INTERNET 阅读软件超级大腕，美国“网景”通信公司联合成立了一个新的软件公司——那比奥通信。

这个公司主旨是研究开发与家用电视机、游戏机、手持电话、小型电脑等可以利用 INTERNET 网的电器对应的软件。使用身边的家电制品，谁都可以通过简单的操作进入奇妙无穷的 INTERNET 网络中遨游。

“INTERNET 网络，创造出了一种娱乐的新形态，是一种前途广阔的中间媒体。对于任天堂而言，我们所注目的是那比奥公司现在的技术和潜在的能力如何在 INTERNET 网上体现出来。”任天堂社长山内溥先生的讲话表明了他对这种软件开发的重视。

继世嘉土星之后，别的家用电器能与 INTERNET 联网的日子也为时不远了。

（蔚泽）

美版 N64 主动降价 誓与其他机种一决雌雄

今年 9 月 30 日开始在美公开出售的美版 N64 的价格与预定价格相比，将会有所变化。新价格为 199.95 美元，而任天堂美国公司在此之前发表的价格为 249.95 美元。整整降价 50 美元。

与机体同时销售的软件是《超级马里奥 64》和《飞翔之翼 64》两种。在日本出售的软件《最强羽生将棋》此次没有销售，这当然可以理解。

在美国，世嘉土星机与 PS 机的销售价格也均不到二百美元。这回，任天堂又将 N64 售价定得与前者如此接近。这是否意味着游戏机的战国时代又拉开了新的一幕？

（蔚泽）

土星增强机能，《VRⅢ》移植有望

SEGA公司8月推出了土星扩张RAM卡带，通过它土星可更加容易移植格斗游戏等大容量的街机节目。然而众多土星迷期待的AM2最新大作《VR战士Ⅲ》似乎还有些可望而不可即。

实际上，据世嘉有关部门透露，SEGA现在正讨论研制土星的提升器，该提升器暂名"Super 64X"，同MD的"Super 32X"一样，"64X"将插在土星上部的卡带槽中，大大强化土星的处理速度、音源机能和映像机能。"64X"采用POWER PC 603E作为CPU，每秒100万个POLYGON表示，特别强化画面及光源处理，附带RAM36M。有了如此强大功能的提升器，土星将变不可能为可能，针对的第一款游戏正是目前看来最难移植的《VR战士Ⅲ》。据悉，"super 64X"的目前完成度为30%。

在大容量CD游戏盛行的今天，CD2枚组，3枚组的游戏已非罕见。SEGA针对这一情况，目前正着手开发土星的10联装CD机。该CD机类似MD的光碟机，挂于土星下部，内部可联装10张CD，免去了玩多枚CD游戏时更换CD的麻烦。针对该CD机，SEGA有可能推出8枚CD的超大容量游戏。据悉，该CD还对应DVD系统，目前完成度10%。

土星的便携型机"SATURN POCKET"也于近日亮相。虽然只是样品，但外观上看来小巧玲珑周身黑色类似普通的掌上音乐CD机。SEGA现在似乎没有立刻让便携机代替土星的念头，少则一年，多则10年也许该便携式土星才会正式登场。



利用土星的MODEM上INTERNET已是众所周知的事，现在SEGA正计划研制一个假想空间的"VR网络"，带上特殊的VR头盔，玩家可漫步于奇异的立体世界。目前完成度5%。

土星周边设备的完善一直在业界首屈一指。SEGA正准备发售《LAST BRONX》和《电脑战机》的武器形手柄。另外，《电脑战机》的巨型机器人模型和《梦游美国》的真车型厢体的发售也在研讨中，目前完成度60%。

（吴波）

96东京电玩展示会

8月22日至24日，在日本东京有明召开了名为"东京 Game Show 96"的电玩展示会。这是由去年11月成立的日本游戏软件协会CESA主办的一次超大规模的游戏软件展示会。共有87家游戏公司和350款新软件参展，展示会尚未开始前有明的Bigsite会场前电玩迷早已排起长龙，可谓盛况空前。



出展软件数量之多质量之高是这次展示会的一大特点。各游戏厂商纷纷推出了各自的最新极品软件，其中最引人注目的还是SQUARE的PS用软件《最终幻想Ⅶ》和世嘉的土星用软件《电脑战机 VIRTUALON》及ENIX的SFC软件《勇者斗恶龙Ⅲ》。另外，SETA和ACCLAIM等公司为N64开发的几款软件也吸引了不少玩家。

展示会场中还设有游戏大会及游戏沙龙等活动，特别是一些游戏厂商为大会特制的礼品更是大受欢迎。KONAMI的《心跳纪念品》团扇一亮相即被抢购一空。

另外，关于游戏业界诸多问题的讨论会、演讲等也引起了许多游戏厂商、大众媒体的浓厚兴趣。CESA主办者还宣布了今后每年展示会将设游戏软件协会大奖的决定。CESA将在日本制作、开发、销售的软件中，分动作、体育、RPG等9类别评出顶级的游戏软件给予表彰，同时还决定设立剧本奖和最佳画面奖等。也许它将成为又一个权威的奖项吧？

（吴波）



CAPCOM 再掀《街霸》狂潮



著名游戏公司CAPCOM在为PS.SS成功移植《街霸ZERO2》后。又马不停蹄地着手《街霸Ⅲ》的开发工作。8月8日,CAPCOM首次公开了其业务用街机的最新基板"CPSYSTEMⅢ"。据悉,该基板拥有高性能、低价格的优点,尤其是处理速度非常快。CAPCOM在该基板上开发的第一款游戏《WARZERD》,角色很像《恶魔战士》,画面质量之高与《恶魔》系列绝非可同日而语。"CP系统Ⅲ"的第二款就是大名鼎鼎的《街霸Ⅲ》了,虽说是《街霸》系列的第3部,其实《街霸》系列已是一个子孙众多的大家庭了,也许是故事情节发生在《街霸Ⅱ》之后,美其名曰《街霸Ⅲ》。8月8日的展示会上,CAPCOM公开了《Ⅲ》的部分DEMO,虽然只有几十秒的时间,但从录像中可看到人物大部分是新角色,而游戏系统及游戏画市日一切不详。当天,CAPCOM还分出了《街霸ZERO2》的改良版《街霸ZERO2alpha(阿尔法)》的游戏画面,据开发者透露,阿尔法版中增加了2人VS1人的新系统。



当媒体概叹CAPCOM实力仍健在时,该公司又出人意料地再次推出两款街机最新格斗游戏,即《街霸外传》和《X－MEN VS 街霸》。前者将2D格斗游戏的代名词《街霸》系列变成了3D格斗游戏,在《街霸外传》中,登场的10名角色全部用POLYGON制作,原作的龙、肯、春丽、桑吉尔夫等角色仍然威风不减,新角色们也都个性十足。游戏采取了诸多新系统,如防御不能技的增加和血格下出现的奇怪能量槽(是否同ZERO2)。后者也许是受SNK的影响,CADOM的两大格斗游戏人物终于同时登场,17名角色中包括龙、春丽和《X－MEN》中的乌尔法林等角色,可二人对战或组队对战,与《格斗之王》系列很相似。游戏虽仍为2D格斗,但画面十分漂亮,龙的真空波动拳和春丽的百裂脚亦被增强不少。

(吴波)

游戏销售者协会解散 游戏业界将重新组合?

游戏销售业界的团体联盟——日本电视游戏联合协会(JAG)日前宣布正式解散。

与之相伴的,由明响社公司发起,上升、SRG高宫、BOX集团等五家公司共同参与的新团体"电视游戏商店协会"将于10月正式成立。

原JAG包括游戏专卖店等共有11个公司加盟其中,却为什么解散呢?据JAG的理事金冈通均先生解释,最初是为了健全游戏市场而组建了这个团体。由于现在已经有了十分良好的成果,为了将来发展的目的,才将其解散了。

那么,新的团体成立以后将奉行什么宗旨呢?电视游戏商店协会事务局发行的宣传广告中称:具体细节还没有确定,总之是本着游戏界全体同仁共同繁荣为宗旨,当然,还要为游戏爱好者们提供更好的服务。

(蔚泽)

游戏未动,音乐先行



8月26日,在东京矶谷区的"文化村果园大厅"举行了第十届家庭古典音乐会——《勇者斗恶龙》的世界。

这一《勇者斗恶龙》是10年以前由杉山行一先生担任指挥的系列音乐会。本次是与东京交响乐团合作,演出了交响组曲"勇者斗恶龙"之六。在演奏结束后的热烈掌声中,对预定今年销售的超任软件《勇者斗恶龙Ⅲ》的新曲进行了披露。但是该曲能够被游戏全部采用吗?

杉山行一先生说:"这回披露的新曲是一个被称为'回想'的章节。在游戏中是主人公在读父亲来信时的背景音乐。该曲表达了对父亲的思念之情。在超任版该游戏中,包括'回想'在内共有五首新曲,已经全部完成。"

"既然曲目全部完成,那为什么不演奏另几支曲子呢?"大家都这样想。杉山先生又披露11月10日在矶谷公会堂举行的特别音乐会上,将为广大听众奉上全曲。

看来游戏的发行与音乐会的举行,留给人们的都将是漫长的等待。

(蔚泽)

AM展示会盛况空前



第34届日本娱乐设施展示会(AMUSMENT MACHINE SHOW)于9月12日－14日在日本幕张召开。这是一次由日本娱乐设施工业协会和全日本游乐设施协会主办的最新业务用街机的展示会。此番共有70家游戏公司及3000台左右的游戏机参展。

业界著名的游戏公司，如SEGA、NAMCO、CAPCOM、KONAMI等纷纷带着各自的王牌游戏参展。其中最引人注目的仍是SEGA的《VR战士Ⅲ》，不过这次不是试玩版或演示版，而是完成度达到百分之百的正式版。继《世嘉拉力冠军赛》后，SEGA的最新一款以真车登场的赛车游戏《世嘉游览车冠军赛》也引起了一定轰动，而更多的玩家关心何时为土星移植。



此外，CAPCOM的对战游戏《X－MEN VS 街霸》和NAMCO的《AQUAJET》水上滑艇游戏也受到普遍欢迎。

展示会上还出现了前所未有的"打印游戏机"。SEGA的名片制作机《名字俱乐部》及DATAEAST的邮票制作机《邮票俱乐部》等也引起了不少参观者的浓厚兴趣。

(吴波)



进入SQUARE公司的"捷径"

SQUARE公司以学生和其他一些人为对象，招募掌握CG设计技术的临时工作人员，并从其中选出有真才实学又兢兢业业的人材，在培训毕业后，吸收为公司的正式成员。到目前为止，被聘用的临时工作人员有50人左右。公司从其它软件公司请来专业讲师，从基础开始，教授CG专业知识，所以，只要有一定绘画欣赏能力，即便是电脑的初学者，也能安心从事这项临时工作。据说此次受聘人员将参加《FFVⅡ》的制作，着实令人羡慕。

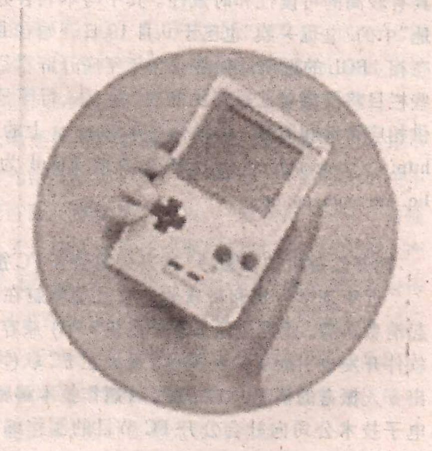
SQUARE公司考虑培养一些优秀的CG设计师，即使是在这里学成毕业以后，不考虑到本公司工作的学生，也积极的将CG的各种技术教与他们。这钟"有教无类"的做法显示了SQUARE的大家风度。

(蔚泽)

银色GAMEBOY出场

自从7月份以来，销路颇佳的任天堂袖珍GAME BOY又有了一个新伙伴粉墨登场，其外表银装素裹，分外引人注目。

这种银白色机型同原计划9月份在美国出售的机型完全相同，可以说是出口转内销型号，正因如此，外包装也是与美国版一样的塑料盒，销售日期为10月19日，价格是7800日元。顺便说一句，银白色的要比其它颜色的袖珍GAMEBOY贵1000日元。



这种银白色的GAMEBOY对于讲求个性不拘一格的玩家一定是再合适不过了。

(蔚泽)

◆四海传讯◆

引导电脑游戏活动 探索学习电脑捷径

本刊消息：由本刊主办的“电子游戏是通往电脑世界的捷径”有奖征文活动圆满结束，获奖征文发奖仪式于8月27日在北京市区最大的电脑市场——西单购物中心（华威大厦）七层“建恒电脑广场”举行。此次活动得到了电脑软件企业的积极支持：电子艺界（北京）有限公司、双语（中国）有限公司、智冠电子（北京）有限公司、北京吉耐思科技发展有限公司、北京捷径电脑有限公司、北京金盘电子有限公司、北京金山软件公司、博硕电子科技（北京）有限公司提供了几十种健康积极的电脑游戏软件作为奖品。北京的获奖代表到会并亲手接受企业颁发的奖品。十几家新闻媒体报道了此次活动。

读者积极响应了此次征文活动。几百份征文，记录了作者学习电脑的不同经历，共同的特点是电子游戏在其成长道路上发挥了非同寻常的作用。征文作者目前有的已经成为电脑专业人员，有的成了业余电脑高手，这其间的学习过程确实耐人寻味。此次征文活动的成功举办将对推动电脑在国内的普及起到积极作用。

Internet上好去处 北京在线服务开通

本刊消息：由世纪宝润图文信息有限责任公司开办的Internet在线信息服务项目Beijing Online Service（北京在线信息服务，简称BOL）今年8月1日正式开通。这是Internet上的一个可随时访问的免费站点。它包括丰富的商业信息，并提供消费、休闲、教育等多项服务。BOL目前主要有商业、旅游、生活、电子刊物、科技、艺术、体育、娱乐、网员俱乐部等大小60余个栏目。这些栏目大多是由BOL和新闻出版单位、行业协会、服务机构联合主办的，因此具有较高的可读性和时效性。其中与本刊合办的“娱乐天地”中的“电玩一族”也已于9月10日开始在Internet网上亮相。BOL的近期目标是在今年年底开辟栏目150个，这些栏目将围绕着北京市民的衣、食、住、行等日常活动，提供相应帮助和服务。世纪公司在Internet上的查询地址是http://www.bol.co.cn，该公司的Email为bol@public.intercom.co.cn

揭开红白机神秘面纱 裕兴公司公开FC技术细节

近年来学习机和带软驱的普及型电脑在国内不断掀起消费热潮，此类与任天堂红白机（FC）兼容机型的应用软件开发也引起了广泛关注。最近在FC软件开发领域传出令人振奋的消息：红白机节目制作技术解密，北京裕兴电子技术公司向社会公开FC节目的制作细节，并推出“裕兴教育及游戏软件开发系统”。

该系统包括主机、通讯卡和调试、编译、系统分析、绘图等支撑软件。裕兴公司已利用这一系统成功地开发出了“裕兴WPS文字处理系统”、“学DOS”及裕兴七大系列200多种应用软件。该系统还可应用于开发工业控制、图文电视、电视字幕机、专用信息查询等诸多领域，由于该系统具有极高的潜在市场价值，因此将实行限量发售。裕兴公司此举的目的在于使更多的软件迷加入FC软件的开发行列，使全国35万游戏机、学习机和普及型电脑的用户能得到更多更好的由中国人自己制作的FC节目。

“深蓝”重披战袍 电脑再战人脑

喜欢国际象棋的读者一定不会忘记今年2月IBM公司的超级电脑“深蓝”与国际象棋世界冠军卡斯帕洛夫的“超级较量”，那次比赛经过六局艰苦鏖战，卡斯帕洛夫最终以四胜一平一负的战绩战胜了“深蓝”。明年5月30日，“深蓝”将重披战袍，卷土重来，与卡斯帕洛夫在纽约百老汇举行的国际象棋挑战赛上再度交锋。IBM公司“深蓝”小组的科学家们对“深蓝”又进行了重新“武装”，拥有一秒钟思考2亿步棋的“深蓝”经过一年多的“闭关修炼”，相信将会对连续11年获得国际象棋世界冠军荣誉的卡斯帕洛夫造成巨大威胁，这场“世纪大战”势必再度引起举世关注。

杀毒家族又添新军 超级巡警KV300出动

由烟台王江民先生研制的反病毒软件超级巡警KV系列一直在国内计算机反病毒领域走在前列，尤其是该软件在报刊上发表反病毒公告，用户可以自我升级的特点更受到了国内广大用户的欢迎。最近该系列软件的最新版本KV300已经开发完成，为杀毒家族又增添了一支生力军。KV300不仅保持了KV200的优点，还具有自我检查、自我解除所有感染自身的病毒、修复和重建硬盘分区表等功能，并且支持网络环境，支持Windows95操作系统。为更好的服务于用户王江民先生在北京注册成立了江民新技术有限责任公司，江民BBS站也已经开通。

我国加强Internet的管理

为了使Internet能在我国迅速健康地发展，最近我国政府又陆续关闭了近100个网络站点。这次关闭的主要是一些带有不良内容倾向的主页，如Playboy等。今年年初，邮电部就要求所有的网络服务商（Internet Service Provider简称：ISP）进行登记接受审核，邮电部的专业人员可以通过程序来改变路由器（ROUTER）以禁止非法站点的接入。另据有关部门估计，到现在为止我国Internet的用户数已达十万，由于网络的飞速发展个人计算机（PC）也将以50%的速率增长，今年将达到一百七十万台。因此加强Internet网络管理势在必行。

◆市场扫描◆

光驱，您买哪一款？

■特邀主持／仲明

今天，多媒体电脑风靡世界，光盘驱动器已经成为电脑系统的基本配置。尤其近来电脑游戏越做越大，精致的动画，逼真的音效，甚至真人实拍镜头，都揉了进来，越来越多的游戏以光盘为载体。电脑玩家若想充分享受这些现代高科技乐趣，一款高质量的光驱是必不可少的。

然而，当您真正走进市场，想买一款合适的光驱，却并非一件轻松的事情。市场上的光驱种类很多，有内置的也有外置的，接口有IDE的也有SCSI的，速度从倍速、4倍速到6倍速、8倍速甚至10倍速，简直让人眼花缭乱。

现在市场上的光驱以内置、IDE接口为主。这类光驱安装简便，价格也合理，品种较多，挑选余地大。光驱的X倍速，是指光驱传输数据的速率。以单速光驱的150Kbps（1Kbps＝1024比特／秒）为基准，倍速光驱是单速的两倍，为300Kbps，其它依此类推。红火一时的两倍速光驱现已停产，基本退出市场，少数存货价格在200元上下徘徊，目前的光驱市场是4倍速、6倍速、8倍速和10倍速并存的局面。根据笔者在中关村市场的调查，最近由于生产厂商注意力转向更高速光驱，导致4倍速光驱产量下降，品牌也较过去少了很多，前一阵流行的“东芝”（TOSHIBA）、“高士达”（GOLDSTAR）等现已难觅踪影。但市场对4倍速光驱需求量仍很大，所以此类光驱供不应求，尤其是有256KB高速缓存区（CACHE）的名牌光驱，如“索尼76E”、“松下574B”等，价格较前一个月上扬了50～60元。而6倍速光驱由于只是一种过渡产品，生产厂家很少，笔者只见到“太一”（TECH）一种，据商家介绍，性能不是很稳定，虽然价格很低，但买的人不多。8倍速是市场的主流，品种较多，销售状况还可以，价格稳中有降。10倍速光驱尚属新军，仅有“海洋”一家。另外除了4倍速中个别的高速缓存区为128KB外，其它均为256KB。一般的4倍速光驱报价在440～500元之间，好一点的要550元，比6倍速“太一”光驱的530元还要高，8倍速光驱多在850元左右，最贵的“创通”则高达1100元，而10倍速“海洋”光驱报价却只有1050元。

在这众多品种型号的光驱中，是不是速度越高，性能越好呢？其实未必。在普通数据传输方面，愈高速的光驱的确表现得愈好。比如在光盘上查找文件、用光驱安装软件时，8倍速、6倍速确实比4倍速要快。但在执行多媒体任务（如播放视频文件和VCD影碟）时就出现问题了。在4倍速光驱上运行良好的视频文件或影碟到8倍速光驱上也许会有严重的跳格、声像不同步甚至没有声音的情况出现。究其原因，是因为这些光驱转速过快。单速光驱的马达转速为每分钟200转，4倍速的则为800到2000转，6倍速的最高达3000转，而8倍速最高可达4400转。当转速不高时，机内的马达可以保持平稳运作，而转速很高时，在现有的技术条件下，马达本身就会因震荡而运行不平稳，这样即使是光盘制作时的微小偏差，也会使光驱无法正常读盘。

另外，光驱读取光盘的速度，很大程度上受制于光盘规格本身，现行的光盘规格对光驱速度的要求并不很高，比如读普通的音乐光盘，单速光驱就够了，观看VCD，倍速光驱也能达到很好的效果，只有少数大容量、高速度的游戏要求在4倍速光驱上运行，而专门为6倍速以上的光驱设计的软件几乎没有。所以，使用6倍速以上的光驱，速度未必会有成倍的提高。

另外，衡量光驱的整体性能，不光要考虑数据传输速度，还要看它的平均寻道时间，也就是光驱寻找数据并读入内存的时间，用ms（毫秒）来表示，它与数据传输速度无关。一般来说，IDE接口的倍速光驱的寻道时间应为250ms左右，4倍速为220ms左右，6倍速为180ms左右，8倍速为160ms左右。可见尽管6倍速、8倍速光驱的数据传输速度提高了许多，但寻道时间并没有相应成比例地大幅度提高。这也是造成人们感觉高倍速光驱并不比4倍速光驱快很多的原因之一。

虽然光驱还在向高速发展，但目前的高速光驱并不支持新型的光盘格式如DVD－ROM等，再快的光驱在不久的将来也可能会被淘汰。所以，一般情况下，买4倍速光驱就可以了。购买4倍速光驱时应挑选著名厂商生产的名牌产品，如“索尼”、“松下”或“创通”等品牌，数据传输速度高，寻道时间短，读盘能力强，虽然价格上贵了一些，但性能高、质量好，买后比较放心。另外，同种品牌中最好选择CACHE为256KB的光驱，CACHE量大可以加快光盘数据的读取，从而提高光驱的性能。

OK！电子出版物

■文／亚光

电子出版物就在我们身边

什么是电子出版物？乍一问，也许你会有点发懵，其实，可以毫不夸张的说，你我手里都有电子出版物。磁盘、光盘游戏是电子出版物；“超级玛利”、“魂斗罗”等游戏卡也是电子出版物。

过去，由于认识不足，很多人曾经为它们到底是电子工业产品还是出版物而争论不休。1996年3月14日，我国新闻出版界的最高管理部门新闻出版署正式发布了《电子出版物管理暂行规定》，并已经于9月14日正式开始执行。根据的这一法规定义，电子出版物系指以数字代码方式将图文声像等信息存储在磁、光、电介质上，通过计算机或者具有类似功能的设备阅读使用，用以表达思想、普及知识和积累文化，并可以复制发行的大众传播媒体和新闻出版署认定的其他媒体形态。

大家都知道我国四大发明中的造纸术和印刷术曾经极大地推动了人类文明的发展，那么今天，随着计算机与网络技术的迅速发展，以纸张为主要载体的传统出版物受到了新兴电子出版物前所未有的强烈冲击，这对我们人类文明必将带来另一场革命。

电子出版物的类别

电子出版物大致可以分为封装型和联线型两大类。

封装型电子出版物是计算机多媒体技术与出版业相结合的产物，它融文字、图形、图像、声音、动画、视频于一体，交互式的阅读手段大大改变了人们的阅读习惯。此类电子出版物包括软磁盘(FD)、各类光盘(CD)、集成电路卡(IC－CARD)等。

游戏卡也是电子出版物，大概会让你大吃一惊吧？一点不错，它正是以集成电路卡(IC－CARD)为游戏载体的电子出版物。而且它的影响力不可低估，或许可称为国内普及率最高的电子出版物。据北京未成年人保护委员会最近的调查，65.2%的中小学生玩过游戏机，可见游戏卡的普及程度 。即使到了游戏光盘大行其道的今天，游戏卡由于种种优点仍在电玩界发挥着重要作用。比起其他游戏载体，它具有读取数据速度快、复制困难不易盗版、生产销售利润高等特点，因此许多公司还在继续开发新的游戏卡，甚至任天堂最先进的游戏机型N64都还在用游戏卡作软件载体。

光盘无疑是封装类电子出版物的中坚力量。以我们最常见的只读光盘(CD－ROM)为例，一片光盘的容量在650MB左右，相当于1000册30万字的图书，但它的成本不过几元钱。因此被人们广泛应用于制作各种手册、百科全书、年鉴、软件、游戏等方面，CD－ROM尤其适合制作大容量的游戏。目前流行的游戏软件多加入逼真的声效和动画，有的还将真人实拍镜头运用其中，导致游戏容量激增，只能利用CD－ROM做为载体。一些游戏的容量甚至一张光盘都装不下，比如著名的《银河飞将IV》是6张光盘，而《幽魂》更多达7张光盘。CD－ROM制作技术的成熟使电玩迷能够玩上堪与好莱坞大片相媲美的高水平游戏。

除了只读光盘(CD－ROM)，光盘格式还包括交互式光盘(CD－I)、“照片光盘”(PHOTO－CD)等，它们的共同特点是存储信息量大，保存时间长，成本低廉，使用安全，检索方便，图文并茂。而且，光盘正向着大容量、高密度方向发展，日本新近开发成功的SD－ROM光盘最大容量可达18GB，相当于28张CD－ROM信息量的总和，它将被广泛地应用于社会的方方面面。

联线型的电子出版物是一种全新概念的出版物，迄今为止还没有十分严格的定义。它没有固定的物化形态，存在于计算机网络上，主要有电子报刊和网上数据库等形式，用户通过计算机联网服务阅读其中的信息。最近，

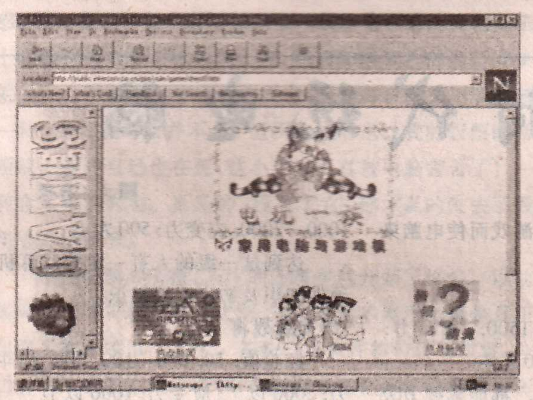


图一：本刊编辑部利用Internet网上的浏览器Netscape Navigator可以调阅“中国报刊联机服务中心”提供的国内主要报刊

国际互联网络INTERNET在全球不断发展，至今已覆盖了150余个国家和地区，用户数近5000万，并还在以每月15%—20%的速度扩展着，这给以网络为载体的电子出版物的迅速发展带来了一个前所未有的大好良机。出版物将不受地理、空间、时间和语言的限制，读者可以遍布世界各地。

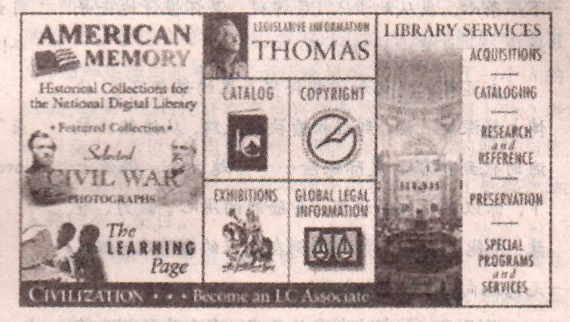
所谓电子报刊实际上就是编辑人员利用计算机编排好电子报刊，通过计算机网络进行传递，用户只需一台个人电脑，加上调制解调器及电话线等通讯设施，即可随时在电脑上阅读报刊。电子报刊可以24小时随时更新内容，信息量大，时效性强，可满足人们对信息的不同要求。这种服务最早是1982年美国德克萨斯州的《沃斯堡明星电讯报》搞起来的，现在世界著名大报纷纷加入，在INTERNET上发行的电子报刊有数百家之多。我国的《中国证券报》、《北京青年报》等报刊也在INTERNET上开办了电子版，本刊编辑部也已加入了INTERNET网，并通过在线服务频道"BEIJING ONLINE"(北京在线)的"娱乐天地"栏目，利用网络传播杂志的内容。

网上数据库由于数字服务系统技术的提高而得以迅速发展。



图二：加入Internet的电玩迷可以通过在线服务频道"BEIJING ONLINE"(北京在线)看到本刊的内容

通过INTERNET网络浏览器，用户可以方便地进入国内外众多图书馆的数据库数字服务系统，查看感兴趣的书目和文献资料。现在国内外的大型图书馆都在紧锣密鼓地实施着馆藏信息数字化的计划，它们是将来网上数据库的主要组成部分。世界上最大的图书馆——美国国会图书馆早在1994年10月就宣布了数字化图书馆的计划。他们设想把该图书馆及其它图书馆的图书、绘画、手稿和照片转化为高质量的数字化图像，通过计算机互联网络传送到世界各地，供人们调阅。目前，美国国会图书馆已将21万件文件数字化，其中多半是美国的历史文件、地图、电影、照片、历届总统及社会名人的个人文件，计划到2000年将数字化500万份文件。我国的北京图书馆、中科院图书馆、北大图书馆、中国人民解放军医学图书馆等单位也已经基本建成了信息网络。INTERNET的用户可以在网上随时访问世界著名图书馆获取信息。在北京图书馆的电子阅读室里，从食品科学文摘，到中国百家报刊精选，从日本公司厂商目录，到美国医学文摘，上百种大型数据库、上亿条数据只要你轻轻敲几下电脑键盘都可在屏幕上一一检索和阅读。而且北京图书馆1977—1997年的图书书目近期将通过CHINANET上网，供读者查询。



图三：美国国会图书馆在Internet上的主页画面

电子出版物的优越性

电子出版物与传统的图书相比有着无以伦比的优越性。首先，电子出版物信息容量巨大；而联线的电子出版物则几乎拥有无限的存储量。其次，电子出版物检索方便，可以从数以千计的文件中迅速而准确地查找到所需要的资料，从而大大地节省了原来耗费在书架旁和资料堆里的检索时间。第三，电子出版物集图像、声音、文字、电视图像、动画等多种媒体于一身，可以更加生动形象地展现所要表现的内容，满足人们对信息的不同需求。在联线的电子出版物中，读者甚至可以加入注解、自己的评论和书签等，以便日后进一步查阅和摘录。第四，联线型的电子出版物出版费用更加低廉，而且可以大大地节约纸张的消耗，有利于全球环境保护。它出版快速及时，更新信息方便，免去了许多中间环节，信息再利用也十分方便。更重要的是联线型电子出版物使全球资源共享的美好愿望可能成为现实，它使人类文化的主要载体和传播方式发生了根本性的变化，已经和正在极大地改变人们的教育、工作、生活以及娱乐方式。

今天，我们仍然欣赏着印刷品的精美，享受着广播电视的恩惠，但更使我神往的还是电子出版物的无穷魅力，因为它清晰明确地向我们展现了信息社会的美好前景！

致P(PC Game)小姐的一封情书

亲爱的P(PC Game)小姐:

你好!

首先,请允许我——你的追求者——一名二十世纪九十年代的青年,以情书的方式,向你倾诉我内心最为诚挚热烈的爱意!

曾记否,三年前,你我初识在PC殿堂里。年轻活泼的你,犹如一道亮丽的彩虹展现在我眼前,风姿绰约,七彩霓裳,婉转歌喉,一支细笔实难描其万分之一,令我怦然心动,辗转反侧,为你倾倒!横下一条心,我从此步入PC神殿,满怀憧憬地去寻找你——我梦中的维纳斯……

永远难以忘记和你相伴岁月里的每个日子:从博大精深的三国,到轻松愉快的纸牌,从浩翰的航海时代到神秘的星际探险……穿越古今,遍走天下,你以种种挫折坎坷,考验我的决心、毅力、智慧、才能。虽然无数次摔倒在追求的台阶上,但我无悔地向前!坚定地向前!

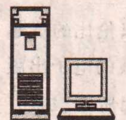
关于爱,也有过太多的无奈:有人为拜倒石榴裙下,而废寝忘食;有人为博美人倾目,而荒弃学业……其实,"两情若是久长时,又岂在朝朝暮暮。"我要大声说:你的柔情,我懂!

为寻得一把能在PC世界中自由遨游的金钥匙,我不耻下问,潜修DOS、BASIC、WINDOWS、CPU中的奥秘;为了方便地与你"交谈",丢了数年之久的ENGLISH又再度拾起……水滴石穿,绳锯木断,如今的我,早已非当年的吴下阿蒙了!当人们以赞许的眼光看着我在键盘上熟练地操作时,我总是自豪地想:"军功章里有我的一半,也有你的一半!"

"蒹葭苍苍,白露为霜,所谓伊人,在水一方。"虽"道阻且长",虽"宛在水中央",P(PC Game),My love,我爱你终生无悔!

热爱你的 亮

九六年六月二十三日深夜



我们这个时代玩电脑

■文/潘嵘

"玩"电脑是有学问的——这是句老话,依然好用。真正想成这行有学问的玩家,不能不懂以下级别界定:

(1)**战士级**

经验值:10—100,战斗力:25—45,应变力:20左右

这一级的人刚刚入门,有待提高。现在北京等大城市的中学都开设了计算机课,只要学过PC机的初级教程,都能达到这一级。

这一级的人面临的最大困难之一就是家用电脑的购买。

(2)**斗士级**

经验值:100—200,战斗力:50—150,应变力:100左右

达到这一级的人都能应付游戏软件了,并且已掌握一般DOS命令,视窗及WPS一类文字处理软件。

警报!特级警报!处在这一级的人常常因过于迷恋电子游戏而使电脑染上病毒。

(3)**勇士级**

经验值:500—1500,战斗力:150—250,应变力:300左右

达到这一级的人,都能掌握DOS的大部分命令,常使用PCTOOLS,并玩一些难度大,较费脑力的游戏。

这级的人大多数在苦打游戏,没有什么好写,只要有进取心,不断学习理论知识并实践,就可进入——

(4)**战将级**

经验值:1500—4000,战斗力:250—700,应变力:400左右

达到这一级,战斗力迅速增长,当学了一定的理论知识后,就可以用一些软件去解剖并更改游戏了。

(5)**星将战斗级**

经验值:4000—10000,战斗力:1000—2000,应变力:500左右

达到这一级的人有一定的计算机硬件知识及初步汇编知识。

(6)**究级战将**

经验值:10,000—100,000 战斗力:2000以上,应变力:1000以上

在这一级的人能用C语言编应用程序,而且有相当的汇编语言基础——十分高深了。

下一级很难说是最后一级,但很少有爱好者能达到了,这就是——

(7)**天王级**

经验值:?????? 战斗力:???? 应变力:????

达到这一级的人能用汇编等低级语言解密软件或自己编写电子游戏。

对照您使用电脑的情况,看看自己属那一级,千万别冒失猛进啊!

(摘自《中外少年》)

“自由”的代价



■文/梁华栋

一看这个标题，想必你已经猜到我是个《银河飞将》迷，而且可能“中毒”颇深，其实还不止如此。很长一段时间里，自己的夜晚往往是伴随着电脑通宵达旦，以至于今天意外地早早休息，六个小时内竟醒了两次，看来我又可以“早早”起床了。

作为一个电脑玩家，生活的确不同于一般。

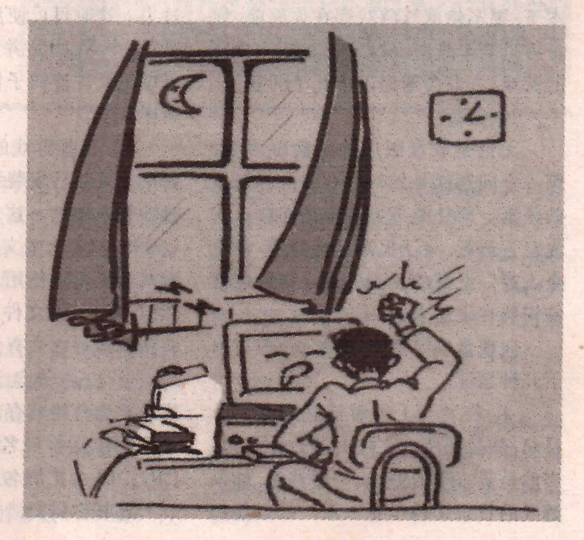
真正的电脑玩家大多口袋里留不住银两，当然这并不说明他没有一定的收入。电脑虽然总在降价，但更好的东西也总是在不停地出现，这就足够你应付的了。记得多年以前自己还在玩 APPLE Ⅱ的时候，升级 PC 的呼声正一浪高过一浪，以至于电脑界对 APPLE Ⅱ的忠诚度大减，要不是恰好搜罗到大量的 APPLE Ⅱ软件来抵消 IBM PC 的诱惑，当时我就得倾家荡产。即便如此，高中时的我仍是班上最拮据也最富有的家伙，唉，想起那段青涩的经历心头就……大学里终于有了公共机房，于是每日里少不了去转一转，尽管机时费并不贵，但积沙成塔也让我的饭票时常短缺。有时自己也在想，这小半生可真被电脑害苦了！一转念又哑然失笑。真是的，没有了它，你才真的失去了最精彩的世界哩。

因为电脑的缘故，人生的态度也就开阔了许多。以前集邮常说万物容于方寸之间，迷上电脑才发现电脑是真正包容了整个宇宙与人生。各种应用软件将传统的教室、公司、厂矿、实验室集于荧屏；电脑游戏里你可以纵横天下挥洒豪情；Internet 把整个世界装进了你的房间……就在这坐拥天下的时刻，你还有什么放不下的呢？以前总是无法理解，为何那些成就卓绝的人大多不问衣食冷暖？现在自己虽离他们还很远，但也真的了解到追求时的忘我境地原来竟是如此。就在不知不觉间，嘻笑怒骂我自得，世态炎凉我尽知。于是乎你看问题时也许要比别人仔细因为你常玩电脑游戏；你的忍耐度也许比别人高出百倍，因为你每日里要经受数小时的电磁辐射还少吃两顿饭；你的睡眠时间往往比别人少，因为一坐到电脑前时间就跑得飞快而早上八点以后你还得上课上班……

电脑是个有我没她(他)的伙伴，当然它还会带给你很多不常见面的朋友。看到杂志对游戏作者的访谈，他的最大愿望竟然是“征婚”?!以电脑为爱好乃至工作的人，如果不能找到现实与虚幻的平衡点，这种悲哀也许不会是个例。所以呢，好不容易从电脑里挣扎出来，自己就倍感朋友的意义。想想在学校的生活中三五好友结伴同游电脑世界，那种乐趣岂是平常言语所能描绘？真的到了一个人的时候，就算 PENTIUM 在旁也兴趣索然，哪还谈得上什么灵感与动力？所以，把电脑当作一座桥梁，让更多的朋友与你一起走上未来之路吧，毕竟珍惜生活珍重生命才是我等新人类的本来面目。

用电脑改变生活，这也许是很多人的梦想。然而当电脑真的改变了整个生活，你在不经意中把家人、朋友、工作、健康都置于脑后，把金钱、时间乃至生命中的快乐与悲伤都寄托给电脑时，你是否知道自己正在付出超人的代价？

关于这种代价的是非，似乎谁也说不清楚。投入地爱一次，过把瘾就死，影视、歌曲里的演绎还真让人浑身发热。尽管大多数人无法做到轰轰烈烈地走过一生，但身体里的肾上腺素积累多了就不免需要挥发一些。而平凡生活里也就有了“不平凡”的事。



◘初学乍练◘

漫游电脑王国之三——电脑王国的法律

■文/捷足

俗话说“家有家规，国有国法”，凡事得有个法度才不至于乱了章法。电脑王国大小事务千头万绪，也必须“依法治国”才能把一切治理得有条不紊。

电脑王国的法律叫做“操作系统”。其实“操作系统”也是“信息居民”中的一族，也就是说他们也是一种软件。他们的作用就是协调电脑王国的各种关系，维护电脑王国正常秩序。因此电脑一开机，国王CPU首先就得请出操作系统。操作系统中的一小部分核心成员常驻“京城”的“ROM”区，大部分成员平时驻在“外省”——磁盘上，需要时则调入京城。只有执法者各就各位，国王CPU才开始“临朝听政”，处理“政务”。这一过程就是电脑的“启动”。

尽管CPU是电脑王国的国王，但他也得遵守“法律”。而电脑王国的法律是由我们人来制定的。说到底，CPU国王也得听命于你——电脑的操作者，你是电脑王国真正的“上帝”，电脑得按你的指示行事，因为电脑就是我们人类创造出来并服务于人类的。

目前，在微电脑世界通行着几部不同的“法律”。最常见的是由美国微软公司制定的“磁盘操作系统”，英文简称“DOS”。去年微软公司又推出了“视窗95”(WINDOWS 95)。做为电脑操作者，要想当好电脑王国的“上帝”，就必须“体察民情”，懂点儿操作系统的知识。“视窗95”是继承DOS发展而来的。“视窗95”的“执法队”工作效率更高，可以协助操作者更轻松、直观地管理电脑。但比起DOS来，它的“衙门”过于臃肿，而且“待遇”要求颇高，如果电脑王国没有一个“宏伟壮丽”的“京城”(大容量内存)并提供足够的住房(大容量的硬磁盘空间)和足以驾驭它的“高智商”国王(高档CPU)，它是无法有效运作起来的。因此如果你的电脑王国“基础设施”建设水平还不太高的话，恐怕还是得请DOS出马。而且“视窗95”很多地方与DOS是通用的(用电脑术语讲这叫“兼容”)。它的基本操作容易掌握，可要想深入运用，还是应该有些DOS知识基础的。所以，学些DOS知识对你来讲是应该的。有人说“DOS早已过时，学它是白耽误时间”，但用电脑如果你一点DOS知识也不懂的话也许只能当一名“弱智”的“傻瓜上帝”。

◘初学乍练◘

从安装到配置

——谈玩游戏涉及的电脑知识

■文/乐水

玩电脑游戏还真得有点儿小小的本事，要不然就算游戏摆在你面前，你也许只能干瞪眼，没办法。拿到一个新的游戏，一般会遇到以下几个问题：

一、安装：

无论是软盘版还是光盘版游戏，第一个问题就是如何把它装入你机器的硬盘。即使游戏可以直接在软盘或光盘上运行，为了提高运行效率，避免令人难以忍受的读盘时间，也应该把它安装在硬盘上。

向硬盘安装游戏软件，一般有以下几种情况：

1. 在硬盘上为游戏建立一个子目录，然后把所有文件COPY过去。这当然是最省事的办法。但要注意，如果游戏的目录结构不止一层，那必须把原来的子目录也“原汁原味”地COPY过去。这时可以使用DOS的“加强拷贝”命令XCOPY并加上参数“/S”，就可以把文件连同子目录结构一道复制到硬盘上。

2. 有些游戏的安装盘中有安装程序，要运行安装程序才能把游戏正确的装入硬盘。这个安装程序一般是以INSTALL为主文件名。因此如果某游戏不能直接使用，不妨查看有无以INSTALL为主文件名的可执行文件，并试试运行它会有什么效果。

3. 一些光盘上的游戏是用压缩或映象文件格式存放的。常见的有以ARJ、ZIP为扩展名的压缩文件，或以IMG、DDI为扩展名的映象文件。

这时你需要诸如ARJ、PKUNZIP、HD-COPY、DDUP等相应工具软件来解压缩或还原。有时甚至是解完压缩或还原后还得再运行安装程序安装。

二、运行：

安装完成后，下一步就是如何把它调出来玩了。把游戏调出来实际就是运行游戏的主程序，在DOS系统中，可直接执行的文件有三种，分别以BAT、EXE和COM为扩展名，所以如果不知道如何启动一个游戏，建议进入游戏子目录后分别敲：DIR *.BAT、DIR *.EXE和DIR *.COM查找可执行文件，然后试着打可执行文件的名(不必敲扩展名)回车后启动游戏。

在同时存在着多个可执行文件的情况下，一般应该优先考虑【转下页】

◇高手过招◇

用DOS7临时启动WINDOWS3.1

■文/全永涛

WINDOWS95操作系统所自带的DOS7有很多优越性，尤其是它的IO.SYS文件不仅综合了其它DOS版本下的IO.SYS与MSDOS.SYS的所有功能，而且它还可以自动加载启动WINDOWS95所必须的设备驱动程序如HIMEM.SYS等；很多用户出于软件兼容性的考虑，不能轻易的升级WINDOWS3.1到WINDOWS95系统，但是也很想尝试一下WINDOWS95下的DOS7操作系统性能。此时用一张软盘实现DOS7下启动WINDOWS3.1是一个可行的办法，现介绍如下：

首先需要制作一个DOS7的系统软盘，方法是进入WINDOWS95的MSDOS状态，可以在启动时按F8并通过启动菜单进入，也可以在进入WINDOWS95之后点击MS-DOS模式图标进入，然后在A驱中格式化一张系统软盘，或用SYS命令传送系统文件，此时盘上只有IO.SYS、MSDOS.SYS及COMMAND.COM文件，其MSDOS.SYS文件内容与C盘WINDOWS95系统下的MSDOS.SYS内容不一样，一般为“；FORMAT”或“；SYS”，无具体实用意义，只代表此系统盘的形成途径。至此系统软盘制作完毕。

第一种方法：在此系统盘上建立配置文件CONFIG.SYS及AUTOEXEC.BAT自动批处理文件，在此二个文件中加入需要要引导WINDOWS3.1系统所必须的设备驱动程序及内存驻留程序，此时可以直接使用原C盘中的有关程序，特别提出在AUTOEXEC.BAT中需要加入PATH=C:\WINDOWS，并在最后加上WIN，用于直接启动WINDOWS3.1系统；此时从A驱启动系统，即可直接从C盘中引导出WINDOWS3.1系统。

第二种方法：上面的方法与一般的DOS环境下实现过程基本一致，更高级的办法是充分利用DOS7调用WINDOWS系统的特殊能力来实现。具体作法是，把装有WINDOWS95系统的C盘根目录下的MSDOS.SYS文件直接拷到DOS7的系统软盘上，覆盖盘上原来的MSDOS.SYS内容，这样从A驱启动系统时即可直接引导出C盘上的WINDOWS3.1，要求MSDOS.SYS中[PATH]项所指的目录下必须装有WINDOWS3.1系统文件；如果MSDOS.SYS的[OPTIONS]项中LOGO=1，则引导过程中也可显示漂亮的WINDOWS95的启动画面；这样做只是启动了WINDOWS所必须的设备驱动程序，如果要使用光驱，还要建立CONFIG.SYS文件及AUTOEXEC.BAT文件，并在文件中对光驱进行正确的驱动。由于这种方法利用了DOS7系统与WINDOWS系统之间的特殊默契关系，所以占用系统资源较少；使WINDOWS3.1能够充分发挥其性能，本人在这样启动机器后，在WINDOWS3.1下用软解压程序播放VCD影碟，效果明显优于直接从C盘DOS6启动时的状况。

利用上述方法，唯一的缺点是不能直接进入到MSDOS状态下。因为WINDOWS中的MSDOS PROMPT模式使用C:\WINDOWS目录中的COMMAND.COM文件，而从A盘启动的是DOS7系统，所以由于版本不对不能使用C盘中的COMMAND.COM文件。

编者点评：DOS7虽然是WINDOWS95附带的DOS系统，但作为一个32位的操作系统，它确实有很多以前版本的DOS所不具有的优点，本文介绍的用软盘临时引导DOS7，从而改善WINDOWS3.1的性能是很值得大家参考的。

【接前页】

以“PLAY”(玩)、“START”(开始)或游戏的英文名为主文件名的程序。

三、系统设置：

先要明确游戏对电脑系统的软硬件要求。一个要求运行于至少8M内存的机器上的游戏无论怎么调整设置也不可能在只有4M内存的机器上使用。其次就是合理安排内存。很多游戏要求一定的基本内存，若基本内存不够，就要优化内存。在6.0以上版本的DOS中有一个自动优化内存程序MEMMAKER，可运行它，然后对所有的选项均回车取默认值，它会自动重新启动你的机器两次修改CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT两个文件，完成优化。

如果这样优化后，游戏仍报告内存不够，而自己的机器又确实有足够的物理内存，那可能是这个游戏需要使用“扩充内存”，可以把CONFIG.SYS文件中“DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE”后的参数“NOEMS”改为“RAM”，或运行MEMMAKER内存优化程序，当电脑提问“DO YOU USE ANY PROGRAMS THAT NEED EXPAMDED MEMORY (EMS)?”(你使用需要扩充内存的程序吗?)时回答“Y”，这样电脑可以用扩展内存仿真扩充内存用。

玩游戏竟要涉及这么多电脑知识，难怪有不少人从玩游戏开始到玩电脑，最终玩出不少名堂来，你不来试试吗?

捷径加油站

上海周国华：我在市场上看到一种 5X86 的电脑，不知它是哪个公司的产品，与 486、586 电脑相比性能如何？

PC 兔子：AMD 与 Cyrix 公司都生产 5X86 级 CPU，它们属于 486 的顶级产品，其中 AMD5X86/133 性能与 Pentium75 相当，是最好的 486 级产品，价格也很便宜。

成都陈鑫：我的昆腾 540MB 硬盘最后一部分扇区有二十兆坏道，用 NDD 无法修复，请问有什么挽救的办法？听说硬盘有坏道就不能安装 Windows95，是真的吗？

PC 兔子：看来你的硬盘是有物理损坏，请试用 FORMAT 高级格式化，这些坏道将被标志出来不被使用，Windows95 就可以安装使用了。注意一般不要使用低级格式化处理有坏区的硬盘，否则无异于雪上加霜。

北京刘向阳：我有一部 4MB 内存的 386，现在还能玩什么游戏？

PC 兔子：1994 年，您这部 PC 可以玩尽天下之 PC GAME，而现在还可以玩大部分我国台湾出品的各类游戏，但对欧美方面的新游戏就无能为力了。

兰州白敏意：安装在硬盘上的 Windows3.x 和 Windows95 能否备份，如能该怎么备份？

乐水：安装到硬盘上的 Windows3.x 和 Windows95 已经和系统形成了特定的对应关系，备份十分复杂。即使备份下来，在恢复到其它机器上时也要进行繁琐的设置更改工作，不如用普通的备份方法备份它们的安装文件，需要时再重新做一次安装.

广州丘新平：我最近购买了视频播放器 2.0 软件，但是安装后，发现色彩很差，和说明书里的不一样，在播放 VCD 时，画面成炭灰色，据说要把 Windows 调成 256 色，应该怎么调？

乐水：请打开 Windows 的主群组，双击“Windows 设置程序”，选择“选项”中的“更改系统设定”，在“显示器”框里选择适合您的机器显示卡的模式，然后按照提示插入 Windows 系统盘，安装显示卡驱动程序。如果你的显示卡不在“显示器”框列表里，则需要显示卡厂商提供的显示卡驱动程序（在你购买显示卡或整机时时经销商应该提供给你）。

北京小虫：我最近新换了一部四倍速光驱，发现原来能正常使用的解压卡不能播放 VCD 影碟了，每当我把 VCD 光盘放入光驱，解压卡播放软件的所有播放按钮就变成虚框无法使用，但可以正常播放硬盘上的 MPG 格式的视频文件，光驱读各类软件光盘也正常，不知是什么原因。

乐水：请试着调整您的电脑配置文件 AUTOEXEX.BAT 中磁盘高速缓存 SMARTDRV.EXE 和光驱驱动 MSCDEX.EXE 的前后顺序。估计由于您新装光驱，改变了它们的前后关系，导致这现象。

江苏王志刚等：Quake（雷霆终结者）要求配置 486/66/8，我的 486/100/8 玩起来速度会不会自然？如果效果不好，有什么改进办法？

阿魔：486/100/8 的机器需缩成小屏幕用低解析度模式，建议使用 Univbe5.3 虚拟扩充显示缓存。（本期专辑软盘中附送此软件，详见“PC 工具箱”公告板）

沈阳冬石：联机 C&C 中对战术要求极高，有什么高招能透露一二吗？

魏渣：这两条秘技不妨一试：1. 对防御性设施可按 SHIFT 键不放，再用鼠标点选，即可一次性控制多个设施，向同一目标射击；2. 卖掉任一防御设施，其中的士兵会先行跑出，然后立刻点选该设施并按 S 键停止出售，金钱不变而白得几个枪兵，重复可得上百枪兵。

北京苏珊：我和朋友的机器配置虽然不同，但最近在升级到 Windows95 时却遇到了一个共同的问题：刚刚安装完 Windows95 时一切正常，但只要一重新启动 Windows95，声卡驱动程序就丢失，机器不认声卡，利用 Windows95 的双引导机制引导原来的 DOS6.22，则声卡的一切功能正常。我们尝试过用 KV200K 检查，没有发现病毒，反复拆卸、安装 Windows95 几次，故障依旧，只好忍痛放弃 Windows95，令我们非常苦恼。

乐水：非常遗憾，看样子这回我们得求助于读者了。如果谁知道如何解决这个问题，请来信与我们编辑部联系，帮助苏珊及其朋友尽快进入 Windows95 的大家庭。

附：苏珊及其朋友的机器基本配置：

TI486/80/8 ＋花王 200 声卡＋松下 574B 四倍速光驱

AMD486/100/16＋SB16 声卡＋索尼 55E 双倍速光驱

编者按：这是连载于《北京青年报》的一系列故事，尽管原文题注"本故事纯属虚构"，但谁又知道在您周围是否正发生着这样虚拟的真实故事呢？经过作者授权，本刊将以每期两集的形式全文转载，以飨读者。欢迎您把感想告诉我们。

傻瓜入网记

■文/秉春

[连载三]

受训

刚安上电话的时候，我每时每刻都希望着电话铃响，这回听阿蒙的话办了个国际互联网，情景相同。我恨不得每天要翻两次电子信箱，希望天底下谁都知道我的电子邮件地址并给我写信。一有时间，我还找出我在各地的同学的网络地址给他们去信，哪怕是他就在北京，我也宁可用网络联系而不给他打电话。这件事就像吃饼干喝花茶一样简单，却让我觉得很有意思。可后来，情况就不是很美妙了。不少同学给我回信，说我写给他们的东西，他们读到的是乱码（*注），问我在搞什么工作，还发回我写给他们的东西，确实是一堆乱七八糟的代码。我买了几本书，想象着能在书里找到答案，结果让我失望，科学家们也没有预料到这个问题。

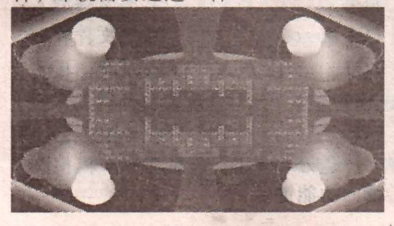
我只好去找阿蒙，心里期望着他也回答不出我的问题，这样的话我就直接问问那个叫 Bill Gates 的人，让他难堪。"你还是来我的公司吧，"阿蒙说。"你是我的朋友，但不等于说你不能跟我学些起码的东西。这种问题，我倒是不笑话你。"他在手里摔打着我的宝贝书籍接着说："书就像是菜谱，读多少遍，也成不了厨师。我跟你说了，国际互联网就是整个世界，在这世界上，你没遇上的难题还有的是呢。写信，对于国际互联网来说，就像人会呼吸一样，算不上什么功能。"我觉得阿蒙有点儿像个气功大师。

第一课是阿蒙亲自上讲台，国际互联网的商业应用、网上娱乐、网络道德等等，滔滔不绝两个小时后，阿蒙像个预言家一样总结道：国际互联网会改变我们的生活方式。这话听起来有点事儿事儿的，不过，阿蒙的道理和故事的确让我感觉到国际互联网的世界比我们想象的更大，更有用。

两天受训，我解决了我的问题，又学了不少东西，虽然跟阿蒙还有点儿距离，但这足以让我欢欣鼓舞了，那可是连科学家们写的书上都没解决的事情啊。

我想，还是别找那个美国人让他难堪了，让阿蒙难堪都这么不容易，何况是他。

『编者注：通过 E-mail 发送的文本文件必须是 0 到 127 之间的 ASCII 代码，如果需要传输中文文本甚至是可执行文件，那就需要通过一种 UUENCODE/UUDECODE 的编码/解码过程将其编码为 0 到 127 之间的 ASCII 代码文件，接收这些扩展名为 UUE 的文件后再解码还原。』



[连载四]

与妻共游网络世界

下班路上，我一直想着怎样让我的形象在妻心目中更光辉一点，我老希望她有时候说我碌碌无为不是真心话。

她是个销售家，我抢先到了家，径直奔厨房，我实在想不出什么更好的讨好她的办法。

妻一脸愁苦地回来了，盘问之下，才知明天她要去拜访一个大客户，可现在她对这个公司还一无所知。

我立刻意识到这是个好机会。问了这家公司的名字，我立刻坐在微机前开始连入 INTERNET。按部就班，我先试了试"猜"查法，直接输入那家公司的名字，后面加个 com，前面加个 www，不行。接着进入 YAHOO，那个最著名的查询站点，查出来了！这个公司在网上有自己的站点，它的历史、厂品和服务介绍、各地的分支机构等等，甚至连老板的照片都有。那是个没我帅的家伙，最后当然没把他的照片抄下来。我打印了所有的资料，迫不及待地冲到厨房给妻看，妻刚刚开始洗菜，看到她找了好几天的资料，妻脸上的满意跟花儿似的，让我都觉得有点儿失真了。

我的成就吸引了妻，她聚精会神地，边听边看，让我一个接一个地找她的客户，一半以上都找到了。然后又让我找她的竞争对手，也找到了。妻一边看着竞争对手的产品介绍一边点头，好像发现了老鼠的一只家猫。她把手里的活全放下来，拉着我坐到电脑边上。查完了她要的资料，她又要逛"商店"，没一会儿妻就在网上"超级市场"的"珠宝店"里流连忘返了。手镯、项链、戒指等等，看起来真是精美，每一张图片出来都让妻发出一声惊叹，图片下面就是价钱，要是有美国的信用卡，相信妻这一"路"上就会花个昏天黑地。说实话，我真是有点儿后怕，要是离美国近点儿，也许我得倾家荡产。

从"超级市场"出来，我们又直奔"迪斯尼乐园"……最后，我们只好到餐馆吃晚饭了。

一连几天，我晚上就是陪着妻在网上度过的，我们顺着"最新"、"超级"等等链接指示在网上逛来逛去，也许最初有个目的，然而，一会儿就彻底忘了自己要干什么。

有一天，妻终于跟我说了这样一句话，"你还真有我不知道的呢，行！"我心里说，如果这就是所谓"网络改变我们的生活"也太肤浅了，我还有的是超人的解数。我相信妻肯定还有更好听的话要说呢。

我给阿蒙打了个电话，我要告诉他，他推崇的网络确实不错。不过，不应该有那么多的超市。

没想到，阿蒙听了我的抱怨又是轻轻一笑，"你还不是这个世界的居民，还是个旅客，"他说，"居民没有天天在街上瞎逛看热闹的。"

这话让我琢磨了好半天。

作者地址：北京英泰奈特公司　联系电话：010-62547475

PC 用户值得一看的"新"知，APPLE 玩家不容错过的回忆，"沧海桑田"激情推出第一幕……

沧海桑田

永远的 APPLE Ⅱ

■文／梁华栋

不论您是游戏软件的资深玩家还是工具软件的热心用户，APPLE Ⅱ总是您无法回避的字眼。您了解著名的游戏软件公司 ORIGIN SYSTEMS 的成长基础吗？您知 CENTRAL POINT 这家公司最早的著作吗？无数个人电脑的既成习俗都与 APPLE Ⅱ难舍难分，现在是了解它的时候了。

历史 ABC

苹果Ⅱ在计算机历史上占有独一无二的地位。它是第一部真正大众化的个人电脑，也是第一种获得巨大成功的个人电脑。是苹果Ⅱ率先将个人电脑革命从电脑爱好者的汽车库投入到商业领域及全世界千百万家庭中。

从 1977 年到 90 年代初，APPLE Ⅱ系列在全世界可谓家喻户晓，由于它全面开放式的体系结构设计，全世界有无数厂商为其开发各种增强硬件及成千上万的各类软件，还有无数电脑爱好者在实验室用它来进行各种实验的数据采集与处理，更有无数小型商业企业、学校、家庭使用 APPLE Ⅱ进行办公、教学和娱乐，这就造成了一种 8 位字节 CPU 的低档 APPLE Ⅱ在急剧变化的电脑市场上屹立超过十年之久的奇景。在中国，APPLE Ⅱ及其国产化兼容机 CEC－I(中华学习机）更为个人电脑的普及立下了汗马功劳。

1981 年，一种性能更高的 16 位个人电脑 IBM PC 开始面世并逐步发展。80 年代，这两种互不兼容的个人电脑可以说是各领风骚，APPLE Ⅱ更多地应用于教育与娱乐，而 IBM PC 则用于商业。在发展过程中，苹果电脑公司由于急于摆脱 8 位机的限制而发展出新型的麦金托什系列，但这种新型的"大苹果"却无法运行 APPLE Ⅱ的软件，而且它采用了封闭式的体系结构，从此"苹果"由通用机演变为专用机，而 IBM PC 则顺应广大用户的需要发展出今天这种全方位发展的局面。

根

APPLE Ⅱ可以说已经退出了历史舞台，但 APPLE Ⅱ的精神却依然存在。笔者有幸作为一个由苹果时代走来的古董级玩家，往往在与一些同好谈起电脑春秋时对此唏嘘不已。然而 PC 确实比 APPLE 高出不少，其表现之一就是近来以 PC 为平台开发异类机型模拟软件的风潮越刮越烈，而且成果也极为显著。出于一种寻根的目的，笔者终于找到了新一代的 APPLE Ⅱ世界，只是现在它出现在 PC 的屏幕上了。

8 位 APPLE Ⅱ系列中最强大的机型乃是以 65c02 为 CPU 的 Platinum Ⅱe，它拥有改良型的键盘，128KB 内存，80 列文本显示卡，16 色 40×48 低分辨率显示，6 色 280×192 高分辨率显示，自动双倍高分辨率显示，两只容量 140KB 单面 5 寸软驱，两只 32MB 硬盘，串口通讯卡，串口文本打印机，鼠标，游戏杆，以及 12 声轨的魔奇音效卡。我们这里介绍的就是融合了这些曾经令人不敢想象的最高配置的 APPLE Ⅱ模拟器！

探索"苹果"的奥秘

感谢 David Ellsworth 持之以恒地发展着全世界最优秀的 MS－DOS 平台上的 APPLE Ⅱ模拟器——ApplePC，目前的最新版本为 1996 年 6 月的 2.52 版本。ApplePC 通过由真正的 APPLE Ⅱ系列机型上复制下来的 ROM 程序（类似于 PC 上的 BIOS 程序）来模拟 APPLE Ⅱ、APPLE Ⅱc 及 APPLE Ⅱe 这三种典型的 8 位苹果机。

系统要求：

运行 ApplePC 要求至少有一台配有 386 CPU，VGA 显示系统的 IBM PC 或兼容机，运行时要求常规内存至少有 330KB 剩余空间。

功能介绍：

执行 APPLE.EXE 出现如下控制面板：

[ESC] 进入 APPLE Ⅱ系统
[M] 三种 APPLE Ⅱ机型模式选择
[D] 磁盘映像文件选择
[J] 游戏杆模拟方式
[P] 串口选择
[N] 音响设置
[V] 视频方式
[W] 延迟设置
[T] 标准输入设备设置
[L] 状态文件载入
[S] 状态文件存储
[C] 改变状态设置
[G] 进入内置调试程序
[Q] 返回 MS－DOS

进入苹果Ⅱ系统后有一些模拟系统的功能键：



支持双倍高分辨率的"皇冠"绘图软件精品

Ins/L. Alt	[Open Apple]键
Del/R. Alt	[Close Apple]键
F3	彩色/黑白开关
F4	绿色单显开关
F5	双显示页模式
F7	延迟/加速开关
F8	时钟计数开关
F9	执行调试程序
F10	进入控制面板
Ctrl – Break	热启动 APPLE Ⅱ
Pad –	模拟器加速
Pad +	模拟器减速

显示模式:

ApplePC 可使用 APPLE Ⅱ系列的各种显示模式，而且在 VGA 显示器上可以模拟 APPLE 的黑白单色显示器、绿色单色显示器及彩色显示器。

模拟器的磁盘格式:

ApplePC 可以使用扩展名为 DSK、DO、PO、NIB 等 APPLE Ⅱ软磁盘映像文件格式。这些磁盘映像文件与大家常用的 IMG 或 DDI 的概念一样。目前在 Internet 上已经有成千上万的 APPLE Ⅱ磁盘映像文件可以免费使用!

用 PC 能否读取真正的 APPLE Ⅱ软盘? 这是不可能的，因为 PC 的软驱根本无法达成 APPLE 软驱的动作。但通过程序控制及借助真正的 APPLE Ⅱ游戏控制接口就可以在 APLLE Ⅱ与 PC 之间进行数据传输，藉此可将 APPLE 软盘转化为 PC 可用的磁盘映像文件。

如何使用磁盘映像文件:

使用控制面板[D]功能可模拟更换软盘的功能。此功能具备完整的文件选择功能，可在当前驱动器中搜索指定扩展名的映像文件。

硬盘映像文件:

可能大家从未使用过 APPLE Ⅱ的硬盘吧? 这需要 APPLE Ⅱe 以及 APPLE ProDOS 的支持方能使用，其接口在 7 号槽口，可使用两部最大 32MB 容量的硬盘，其映像文件扩展名为 HDV，而在一开始也不会占用 32MB 硬盘空间，它会随内容的增加自动调整文件大小。

状态信息的保存与恢复:

ApplePC 可以将当前的模拟器信息保存在指定文件中，若此文件名指定为 APPLE. IMG，则启动模拟器时可自动载入保存的信息。这个功能对于游戏非常有用，您可以在任意时刻将游戏进度保存起来，犹如 PC 上的"游戏克星"之功能。

苹果鼠标与游戏杆:

APPLE Ⅱ系列只有Ⅱc 型号支持鼠标，ApplePC 在此模式下可以使用 PC 鼠标来模拟 APPLE 鼠标，在一些支持鼠标的软件中可以选用鼠标进行操作，如 Dazzle Draw。若在游戏杆模拟设置中指定用 PC 鼠标来模拟游戏杆则鼠标功能将被屏蔽。

文本打印机与串口通讯卡:

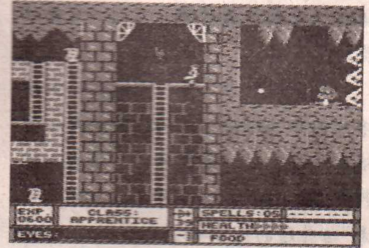
ApplePC 在 APPLE Ⅱc 模式下所模拟出来的又一项超值设备就是打印机! 在启动模拟器时键入:APPLE > 打印输出文件名或设备名，如此即可将 APPLE Ⅱc 的 1 号槽口上的文本打印输出通过 MS–DOS 的重定向功能输出到指定的文件中，如果直接指定设备名为 PRN(MS–DOS 默认的打印设备名)将把文本直接输出到 PC 打印机上。至于 2 号槽口上的串口卡可以实际通过 PC 的一个串口进行通讯。

魔奇音效卡:

苹果机上的音效卡可以算是传说中的设备了，ApplePC 将这个传说变为了现实。通过 PC 上的 Adlib 或 Sound Blaster 兼容声卡，APPLE 模拟器于 APPLE Ⅱc 模式下在 4 号及 5 号槽口模拟了 A 及 C 两块魔音卡，共有 12 条音轨。体现这个设备之终极效果的软件就是 UltimaⅣ和 UltimaⅤ，另外还有 SILENT SERVICE，SKYFOX。

谁需要它?

ApplePC 将超拟真的苹果Ⅱ型电脑搬上了您的 PC 屏幕，许多玩家也许会发现寻觅已久的游戏宝藏，有些读者也能藉此体验难得一见的古董，当然，无论是谁，您都将由此更加深刻地体验个人电脑的开拓史，这，就足够了。



"黑色巫术"，苹果Ⅱ动作游戏大突破!

编后公告板

① 本期为回报各位对"文渊阁"的厚爱，所以兔子我力谏上书而使该栏提前上市，至于工具箱则只能压缩(不折不扣的"高压地带"了)，如有任何不便，写封信来谈谈。不过可以肯定，下期一定会更好。

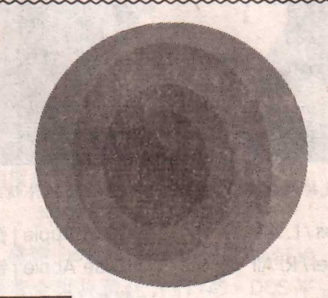
② 本期专辑软盘 Vol. 9610 包括 ApplePC 2. 52 全部系统以及一些必要的磁盘映像文件: APPLE DOS 3. 3，ProDOS，Dazzle Draw 以及几个精品游戏，还有如"创世纪"、"巫术"、"冰城传奇"等等大牌系列因容量不小而需要另行发放，详情请参考本期专辑软盘中的说明。邮购专辑软盘每期 10 元(含邮挂费)。

③ 本期专辑软盘还包括 96 年 8 月发布的最新 VESA BIOS 扩展接口软件 UNIVBE 5. 3，同样，下期会有江楠朋友的特色报告，大家不妨先用这个软件解燃眉之急(玩最新的游戏呀)。

编者的话：

应读者的要求"文渊阁"栏目又和大家见面了。做为一个文学性的栏目，在这里各位玩友尽可驾起想象的翅膀把您甚至在游戏中都无法实现的理想付诸笔端，正如古人所言，"心游万仞，精骛八极"，"吟咏之间，吐纳珠玉之声；眉睫之前，卷舒风云之色"。文渊阁的大门已经敞开，等待您的到来。





融洞

■文/董轶强

朋友们都说，我在网络中生活得比在现实中潇洒，我承认这个事实。

清晨，当狂燥的闹钟粗暴地打断我的睡梦时，我不得不听它的，因为上班的时间到了。一阵忙乱之后，一套旧西装很不情愿的挂在了我的身上。一双旧皮鞋载着我冲出门去，丰盛的早餐、整齐的衣着，对我来说都不重要，重要的是：如果上班迟到，我将被除名。

说来也怪，我这个人爱好颇多：篮球、围棋、绘画、音乐、写诗、读小说……可万万没想到，如今帮我找到工作的竟是曾被老师家长们归为恶习类的电子游戏！

我供职的公司是一个设在小型网络上的电子银行。我的职务就是以网络游戏为武器，清除那些非法进入银行网络的"病毒"。银行系统内的"病毒"与普通的电脑病毒完全不同。它们并不象电脑病毒那样数据化的存在于网络与终端之中。它们当中，有的是意识化或半意识化的电脑程序，能够突破银行的防御系统，达到窃得钱款或是金融情报的目的；有的干脆就是网络上一些不怀好意的用户，他们是靠一种在电脑用户间非法流传的人机联网技术将自己的意识融入电脑的。但无论是哪一种"病毒"，都不是普通的杀毒软件所解决得了的，由此也可知我的工作的重要性了。

我的办公室是一间仅仅能容纳两个人和两台电脑的小房间。干我们这行儿必须全天候地守在网络里，因此供交接班使用的两台电脑便成为最低的工作要求。我们的上班时间从没有星期几这个概念，仅有的两个规则是一、三制（就是上8个小时的班，然后休息16小时）和碰头制（职工要在网络中与换班人员碰头后方能下班）。

我进入办公室的时候，Adia很出奇的坐在了我一直使用的机器前面。我看了看表，还好，只迟到了一分十七秒，没有让她等得太久。我坐下来，戴上了头盔……

赛伯空间中的一切都显得格外亲切、熟悉，空旷与宁静让人想起了平原上无月的雪夜。Adia云一般地漂浮在空中，美极了。

"除去联机的时间，你迟到了一分二十五秒钟"。Adia笑了笑，一丝疲倦从她那漂亮的嘴边流露出来。

"对不起。"我低下头。

"没关系，以后不要再迟到了。"

"嗯。"

不知为什么，在Adia面前，我的心情总是被一种不可名状的感情搅得很乱。是因为她的美丽？过硬的网络技术？认真负责的敬业精神？还是什么别的东西？我不知道。

Adia跟我道了再见，在我眼前慢慢隐去。我静下心，全神贯注的巡游在赛伯空间中。

突然，一个熟悉的背影越入我的视野，是Adia？她还在这里？

我不由自主的跟了过去。我们的距离很近，然而她好象完全没有注意到我的跟踪。她轻快地掠过几条小巷，拐进银行的子网之中。前面就是银库，我不免有点紧张。

她在一台取款机前停住了脚步。她是网络卫士；她知道银行的密码；一切对于她都显得轻而易举……我几欲逃走了，我不愿眼前这虚拟的一切钻进我的大脑，毁损Adia在我心目中美好的形象。然而事实仿佛并没有那么严重，她只是在取款机上重复的敲打着字母表：A、B、C、D……我迷惑地站在她背后十几米远的地方。就在我回想着正确的银行密码的时候，Adia猛的转过身，用一种介于愤怒与温柔之间的奇异目光注视着我。我无处藏身，勉强地笑了笑。

事实总是令人失望。Adia敲入了那个令我十分敏感的密码，后面还跟着一个陌生的网络号码。那是Adia的个人终端吗？我已无需弄清这一点了，

现实告诉我，站在我面前的Adia是个最危险的敌人。

“住手！”我怒吼，声音却有气无力。

没有回答，Adia飘然逝去。

四周景物的巨大变化，告诉我Adia已经发动进攻了。平整的空间扭曲着变成一个巨大的三维网络。我的“身体”也随着空间的扭曲而异化消失了。

我隐约记得这是一款名为《黑白魂》的3D围棋游戏。我没有认真的玩过这款游戏，只是知道它的规则与普通围棋相同而已。黑色和白色的圆球，闪着幽灵般的荧光交替出现在三维网格的交点上。一股令人窒息的杀气沿着网络的边缘缓缓地流动着。突破，突破。我原来自以为精堪的棋艺如今发挥得却并不理想。象征着我的生命的白色圆球如同一群遇到恶狼的羔羊，正在四散奔逃。此时，质地坚实的黑棋却如同魔鬼般狰狞可怕。

我已无心再战。随着白色圆球的减少，四周的光线暗淡下来。

“Adia，我们可以谈谈！”

“一个男人可以在战场上用尊严换回他被敌人夺去的生命吗？”一阵轻蔑的笑声。

“看来，我们各有各的信仰。”我在黑暗之中激活了也许是世界上最强大的反编译工具。这个反编译工具是父亲的杰作。小时候，父亲为了帮助我实现成为游戏设计大师的梦想而编制了这个工具。它能把任何程序反编译成机器码或任意一种高级语言，以便我理解游戏程序的设计技巧。

现在我已经是被一堆数据和程序包围着了。那块没有被反编译成程序的真空区，一定是Adia藏身之处。在那里，字符和数据旋转着分开，那里就是游戏的出口。

我留下一个意识仿真模块，轻松地逃出了3D围模的迷阵。让Adia面对着仿真模块去体验杀死我的快乐吧。

网络之夜，依然那么宁静。公告栏上的股市行情与外汇排价一刻不停地变幻着数字。

我本可以为Adia设下一个打斗游戏，把丢在3D围模上的面子找回来。要知道我在网上干了这么久，还没有吃过这样的亏，以前总是我把别人打回终端，然后在他的机器里玩一个芯片级的小手术，最后把他的网址报告给网络安全局……

咳！面子是什么东西？Adia现在正戴着厚重的头盔坐在我的身边，我只要离开网络打个电话叫老板来处理她——或许我可以先跟她谈谈。

也许，她跟本不是Adia？

对，她跟本不是Adia。一堆数据组成了那个记忆中的画面：Adia猛的转过身……没错！她在看到我之前并不知道银行的密码，她读取了我的思想。3D围模仍然不紧不慢的进行着，一阵战栗，我忽然产生了一个可怕的预感，加速向我的终端飞去。

黑暗，真正的吞噬一切的黑暗，然后是血一般的鲜红。象征着恐怖的惨白接踵而来，最后是一片粘稠的、不分轻重的灰色。

我无法设想再过一会儿我是否还能产生类似的感觉；我亦无法设想一团独立的意识在失去机体的情况下如何实现与导线的互溶。至于我的身体如今是安坐在计算机前还是早已被抬进太平间；以及那些原本属于我的组织细胞在失去灵魂后还能在植物神经的指挥下存活多久，我就更无从去揣测了。可恶的Adia，不，她不是Adia！那家伙切断了我的终端与网络的联系！

一个寻找躯壳的幽灵在数据组成的宇宙中游荡。

我只剩几个小时的生命了，也许更短。

如此短暂的生命，除了游戏，我还能做些什么？

我在二十一世纪的街道上疯狂地建设三十世纪的建筑物。我在飞驰的赛车上将敌人撞得肢体分离。一架战机灵活避开猛烈的炮火与敌机爆炸后飞散的碎片，闪电般的划破天空——是的，电子游戏造就了一位网络中的英雄、一位计算机的天才，同时也安排了他轰轰烈烈的死亡——飞行员狠狠地砸了一下控制盘，一架敌机应声而落……

由于我在遇难那天运行了过多的游戏，以至阻塞了公司的信道，才使公关部的一位网迷兄弟发现了我。感谢游戏，是它使我复活！

虽然此事由我迟到而起，Adia还是被扣除了两个月的薪水。我几乎因公殉职，公司老板颇为感动，于是我被破格调到网络计算站工作。

一日，我正津津有味儿的玩着《中国蓝球CBA》的最新版，忽然听到机器发出阵阵怪声。随后，一个手写体的“HELP”重重地将我的游戏画面撕得粉碎。

“是Adia！”我一惊。

“Adia是谁？”坐在旁边的一位哥们儿问。

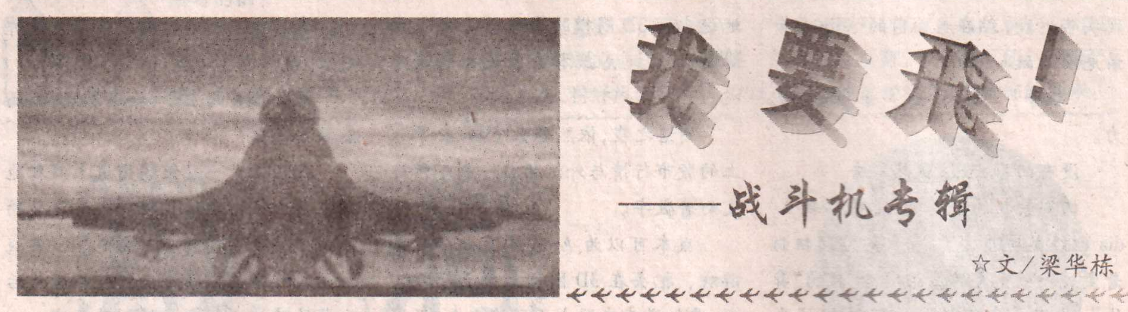
“是我当网络卫士时的一位同事。”

“不可能吧，意识化的网络卫士是没法在终端上显示信息的！”

对，别人也许不可能，但我相信Adia行，至少在我的终端上行。

我冲进那间熟悉的小屋，果然是Adia的班。当我把那曾多次套在我头上的头盔再次举起时，狂跳的心平静了下来。不为别的，只因一会儿与我并肩做战的，是Adia。

〈完〉



☆文/梁华栋

什么时候才能投入到无尽的蓝天去尽情飞扬？什么时候才能把呼啸的铁鸟尽收眼底？而飞行的奥秘又该如何让我不再迷惑……

仿佛是好多年以前的记忆了，初中时的笔者一直是航模的狂热爱好者（那时好象还没有“发烧友”的说法吧），拿到一部小型电动机就整天琢磨着如何用它来驱动梦想中的舰船、战鹰，而周围一群志同道合的同学也常常聚在一起交流资料，为此留下了厚厚一叠用白纸、蜡纸、图纸描绘下来的三视图以及几只蒙尘的“丑小鸭”，至今想起那些情景，心脏都会禁不住加快了跳动。

时光流转心境改变，但对航模的热情却始终不减，特别是与电脑不期而遇之后，体验那种心跳感觉的频率大大增加。如果您也曾经有过心跳的经历，那就让我们一起共振吧！

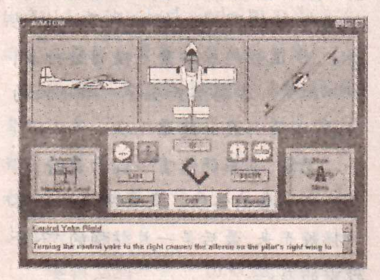
AVIATOR



《飞行员》这部 CD 百科是目前为止最富有教育价值的多媒体航空科学百科全书。它的用户界面也许是用 Visual BASIC 编写的，所以相对来说较为简单而且窗口转换速度稍嫌缓慢。但在它平凡的外表后面却是无与伦比的详尽讲解。

对于飞行迷来说，空气动力学是必备的知识，然而这似乎是大学的任务？不不，一篇深入浅出的图文讲解足以让您自由翱翔在这片虚拟的天空中。而作为一名航空爱好者，不能一一道出飞机的各个部分结构名称就该算是耻辱，还好在这儿可以立刻补课。各种航空器的仪表最是令人迷惑，特别是各种现代化的航空电子设备，如果不能掌握它，我的下一轮模拟飞行一定还会惨败。现在面对 ADI，ISL 等等术语我终于可以明明白白地说清楚了。

整张 CD 的重点放在“飞行训练学校”这个条目上，内容包括“空气动力学”、“飞行史话”、“座舱与仪表”、“飞行控制”、“导航系统”以及“动力系统”。如前所述，这种图文声像结合起来的讲授方式给人以轻松有趣的感



觉，这更多地使人想起久别的科普活动小组而不是课业压力巨大的课堂。

在 4MB 内存的 386、16 色或 256 色的 Win3. X 或 WIN95 系统上均可顺利运行此软件，画面固定在 640×480 模式，背景音乐表现得十分丰富贴切。许多复杂的设备及原理都是通过简单的原理构图得到明晰的讲解。遗憾的是，所有的图片与影像最多只能支持 256 色，所以无法得到更精细的视觉效果。然而，它在内容上的构思却使其成为笔者最喜爱的 CD 百科。要是当年自己能够拥有这样一所“航空科普学校”就更棒了！

WILD BLUE YONDER

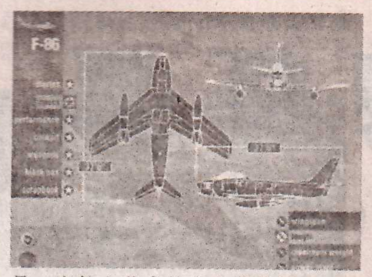
这是由模拟飞行游戏界的著名公司 Spectrum HoloByte 所出品的“50 年飞行史话”的第一章——《激荡的蓝天》。它概括了“喷气式时代”、“越南战争”、“沙漠风暴”及“未来战斗机”等四个主题，在每个时代详细介绍了有代表性的五种飞机。就在这区区 20 架战机的空间中，《激荡的蓝天》能否激起各位的共鸣呢？



它是最具典雅气质的精品详解 CD，也许称之为“百科”已有些牵强附会，但它的确为其精挑细选的各型战机营造了合适的氛围。对于每型战机都包括“故事”、“尺寸”、“性能”、“座舱示图”、“武器详解”、“事故报告”及“珍藏像册”等内容，其中采用多变的表现手法以表格、图片、文字、影像将各种内容表述得十分生动。

对于不同的时代，WBY 都配有精心剪辑的背景音乐，象在“越南战争”中那首熟悉的《毕业生》的旋律就将我立即带到了昔日的时空，然而战争、血与火已经转为宁静、雅致，宛如件件精工雕琢的艺术品。

在《激荡的蓝天》中，大部分图片还是以 256 色为基础的，许多图片的衬底效果给人以优雅的朦胧意境，而在 64K 色以上的 WINDOWS 环境下，AVI 影像的播放可以达到很好的效果。这些史料经过艺术的加工体现出不同一般的美丽与情趣，可以说，这就



是一座航空艺术的个人藏品展示厅。

JETS!

Medio 推出的这部飞行百科侧重于描述喷气时代以来的战斗机发展以及众多推动这些巨大变革的工程师及试飞员。所以，在这部 CD 百科中真的附有两本完整的电子版小说：《X 翼战机》（“THE X－PLANES”，不要和卢卡斯的电脑游戏“X－WING”混为一谈）以及《试飞员们》（“TEST PILOTS”）。喷气机历史上著名的查里斯．叶格将军（Charles E. ” Chuck” Yeager）就在这些平时难得一见的人群中。



这张 CD 的图片、文字、影像等资料中大量采用了超文本链结，如果在阅读时对相关热点感兴趣，鼠标一点即可跳转到相关条目。为了避免过多的跳转引起主题偏移，您完全可以返回到上一个结点上。

这是真正的百科全书，从它的搜索方式上就能体会到图书馆的意味。通过分门别类的划分，您可以按战斗机或飞行员来检索，具体到飞机上还可以细分为出厂年份、名称、国家及制造者等等属性来快速地找到您所感兴趣的东西。

“JETS!”在表现手法上提供了静态图片、3D 模型、动态影像、特定内容的访谈以及各种战机的技术资料。而在图像方面的表现更是可圈可点，它不仅提供了静态图片的大小规格，而在 AVI 动态影像方面居然可以全屏方式播放，尽管像质有所下降，但效果还算可以容忍。至于 1：1 比例的影像播放则是所有多媒体 CD 中质量最好而且画面面积也是最大的。在一段关于喷气式战斗机的演进过程的影像中，MORTH 变形那鬼斧神工的效果更是惊人。

WARPLANES

《军用飞机》是由 Maxis 推出的现代战斗机大全，真正的战斗机迷绝对不可错过！好，先把狂热的心情放松，让我们看看这里面……

没错，1991 年的“沙漠风暴”行动。这张 CD 是以那场令全世界的军事家们为之一怔的战争为背景的。在 15 个行动要点中，空海陆一体化的强大威力在此体现无遗，其中许多影像及图片可以说是帅极了。比如激光制导炸弹准确命中目标、战斧巡航导弹的电视制导、爱国者 VS 飞毛腿等等精彩的新闻电视镜头，关于当时战区形势的战略分析与图解，各种战机的任务与执行规程等等，就算您自诩对那场战争耳熟能详，但若没有这片 CD 的情报，以后就别去吹嘘了。

笔者对这片 CD 感到十分不解，因为它已经包含了如此之多的战争资料，可是它仍然当仁不让地提供了空前数量的 530 种军用飞机和 275 种机载武器的详细数据，而且唯有这片 CD 提供了中国的战机资料，其中还有国产的歼 8Ⅱ!

“WARPLANES”拥有最精美的图片和最丰富的内容，而且它还附带有三个 DOS 下使用的模拟飞行游戏：Su27，C－130，A－10，哈哈，我心足矣！

WORLD OF FLIGHT

微软大概是想插手电脑世界的每一个角落吧（有点象美国的政策），所以当它推出这部《飞行世界》之后笔者丝毫不以为然。这是目前所有飞行百科中唯一需要 8MB 内存的 CD 百科，当然，在 64K 色 WINDOWS 或 Win95 下其画面表现的确无与伦比。



然而这却是一个令人晕头转向的世界。WOF 的超文本链结就如同 Internet 网络上的 WWW，一不小心就不知自己从哪儿来到哪儿去，而且根本没有回溯的功能。尽管 WOF 提供的九位向导（GUIDES）可以带领您沿不同的线程游览，然而途中您若是对某个热点感兴趣而想跳过去看看，导游就会



警告说要去就别回来！难道这在编程上有什么难度吗？另外一点，在 WOF 中您很难找到自己关注的特定内容，比如，要找 F－14 的资料，对不起，大海捞针去吧！

当然，也许微软并未把这个开发计划定位到百科全书上，这只是一个游乐场。您可以在有空的时候到里面瞎逛，也许无聊之中还可以学些东西，而看热闹是最重要的。其中插入了不少由好莱坞影片剪辑的影像片段，而且附有屏幕保护程序及大量墙纸，这也算是有些实际用处吧。



极速狂飙

（极品飞龙）

出品：Virgin
种类：体育
容量：1CD
配置：P75以上，8M内存，SB，CDROM

■文／陈雷

朋友，不知道你有没有玩过SEGA的《梦游美国》，那感觉真是棒极了！如果我告诉你现在PC上也有了一只同样好的赛车游戏，你会不会大吃一惊呢！

这款好游戏就是SCREAMER（《极速狂飙》又译《极品飞龙》），它是Virgin公司今年早些时候发行的，无论内容、操作性、还是画面都与前面提到的《梦游美国》极为相似。它是PC史上第一个真正的即时贴图、全部用Polygon描绘的赛车游戏。

SCREAMER英文直译为"尖叫声、呼啸声"，看似怪异，其实不然。外国人给游戏起的名字大都只可意会，不可言传——只有玩过此游戏的人才明白其中的妙处：十三辆时速均过300公里的跑车，踩足油门，飞驰在险峭的山路，怎能不大声去叫呢？



与跑车的数目相比，赛道只有六条，是不是有些显少？不过复杂多变的地形，异国情调的建筑足以让人倍感新奇与兴奋。特别值得一提的是，第四条赛道是在夜间进行比赛的，星光点点的夜空，灯火绚烂的大楼……躲开骄阳烈日，夜是那么的醉人，我几乎要停车下来转转了。

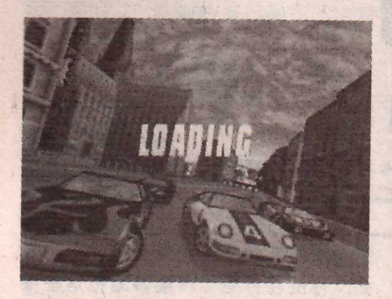
游戏共分五种模式进行：

1. NORMAL GAME（标准赛）
2. CHAMPIONSHIP（锦标赛）
3. TIME ATTACK（限时赛）
4. CONE CARNAGE（锥形路障）
5. SLALOM（障碍滑雪）

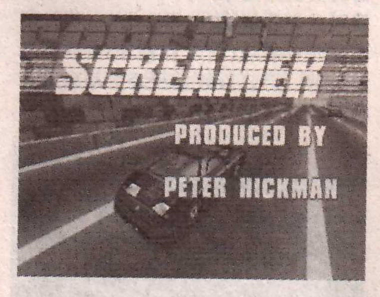
所谓NORMAL GAME就是我们常说的Single Race，但只有三条赛道供选择。锦标赛采取的是分站积分制，只有取得前三名才有机会进入下一轮，在三轮三站赛之后就可以参加六站赛了。至于后三种方式只适合驾驶技术高超的玩友（本人甚至不在其列），在此就不一一累述了。游戏过程中，可以用F1—F4切换视角，操纵方面，我个人认为若是您没有方向盘的话，就最好用键盘，SCREAMER对轻微的操纵都会作出反应，用游戏棒反而很别扭。在玩完游戏之后，电脑会对游戏的全程进行回放，这是本人所见的最有看头的REPLAY，《FIFA96》、《极品飞车》等游戏虽然也有此功能，但角度比较单一，《极速狂飙》则不然，它运用了大量的电影手法，镜头非常丰富，不由不让人赞叹这惊人的效果。最后有一点是不能不说的，此游戏做为96年的大作，当然会支持网络对战。

SCREAMER支持两种分辨率：VGA（320×200），SVGA（640×480）。在SVGA，追尾模式下，你可以清晰地看到后车窗反射的天空中的云彩（它是随着跑车前进而变化的），画面水准之高可见一斑。与街机一样，在游戏的进程中你

不仅可以看见地面上丰富细致的景物，连天上也不闲着，不时有飞机、高空缆车掠空而过……这样惊人的效果当然也需要惊人的配置——它是我见过的最“要命”的游戏之一，PENTIUM 90＋8MBRAM 只能保证你在 VGA 模式下顺利的进行游戏，若想在 SVGA 模式下获得流畅的效果，则至少是 P133＋16MBRAM(注意至少两个字，实际上在我的 Pentium 100＋16MB EDORAM 机器上运行此 GAME，还是有轻微的丢帧，大概是本人的 WinFAST280 图形卡在 DOS 下显示速度比较慢的缘故吧!)另外值得一提的是本游戏的音效，在整个驾驶过程中，副驾驶会不断的大声叫嚷，提醒该干什么，当有直升飞机在你头顶盘旋时，你可以准确地感觉到它位置的变化——与画面一样，本游戏的音效也旨在突出一个“真”字，难怪 Virgin 的中文名字叫“维真”!



如果你已经玩腻了“Need for speed”，那么 SCREAMER 是个不错的选择。它与 NFS 相比，风格截然不同，它更象一个街机游戏，画面更艳丽，速度感更强! 让我们一起驶入 SCREAMER 的世界，让自己也做一个 SCREAMER 吧! (SCREAMER 的第三种解释是“尖叫的人”!)





最后我为大家提供一点秘技，不过真正的比赛是没有秘技可言的。

秘技

VTELO: 出现所有跑道
INVER: 出现原来完全相反的跑道
TAZOR: 能够使用子弹车
MONTYJOINT: 跑道上有障碍物
ABLRN: 和其它子弹车比赛
CLOCK: 停止计时
MIRRO: 镜子模式

本期读者问卷调查

1. 您最喜欢本期哪几篇文章?
2. 您认为本期哪几篇文章较差?
3. 您最喜欢本期哪几幅插图(包括彩页)?
4. 您喜欢本期哪些栏目?
5. 您希望本刊还增设什么栏目?
6. 您对本刊的整体印象如何?
7. 您对本期的版式设计是否满意?请具体说明。
8. 您对本刊还有什么其它的意见和建议?
9. 您发现本期有哪些错误(包括丢字、多字、错别字、病句等)，请详细注明页码、行数及错误引文。

本刊今年第 8 期的热心读者评选已揭晓(见第 64 页)，他们将被赠阅明年全年杂志。欢迎广大读者继续参加。我们将认真地研究大家的意见，并积极改进工作。回答请用信纸写清，信封上请注明“调查“字样，寄编辑部刘欣小姐收。次月 10 日截止。



猎鹰行动
(SEEK & DESTROY)

■文/李伟



出品公司:Safari Software	容 量:19M	配 置:486/66/8

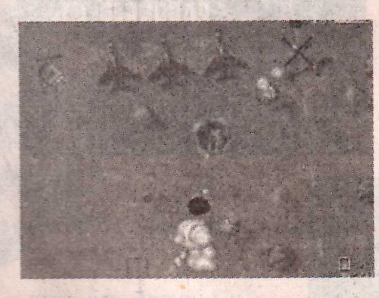
Safari Software 制作组是从著名的EPIC MegaGame 公司分离出来的，或许你不大了解，但是玩完这个游戏后你就会对它有所好感了。《猎鹰行动》与《沙漠行动(DESERT STRIKE)》有一些相似，但比前者强百倍。

你可根据不同的地形和敌人的装备选择是用直升机还是用坦克，直升机的速度快、反应敏捷、居高临下易于发起攻击。但当敌人地对空导弹较多时，还是使用坦克为妙，因为坦克的装甲厚，地对空导弹对它损伤不大，且坦克的威力也比较大。

在每关中你催毁敌人设施后可见到各种各样的图标，这些都是奖赏你的"战利品"，有油料(F)、弹药、装甲(A)，还有勋章(有了它可买武器装备)。你要及时吃到，否则时间长了，它们就会自动消失。在武器店里，你可买到各种各样的装备，直升机可装配如下武器：机关枪(CHAIN GUN)威力小，但可无限使用；火箭弹(ROCKET)攻击速度快，但准确性较差；空对地导弹(AIR TO GROUND)采用激光制导，命中率很高；空对空导弹(AIR TO AIR)专门对付敌人的武装直升机；子母弹(NAPALM)杀伤力很大；空中打击(AIR STRIKE)，使用时只听到"五、四、三、二、一、零"，然后就是轰的一声巨响，所选区域已成为一片废墟，威力甚大，可惜在一关中只能使用五次。坦克的武器就少些，只有机关枪、榴弹



(SHELL)和子母弹(NAPALM)。买武器需要的是勋章，所以在战斗中要多摧毁敌方建筑物，并得到勋章。当油料不足时可靠吃(F)来补充，或者回到基地加油；但武器数量和装甲却只能靠吃"战利品"来补充了。



游戏屏幕显示如下：左上角为你的得分，右上角为你的命和油料量，左下角为装甲，中下方为雷达(小黑点表示你所处的位置，敌人和我方基地分别用红色和大黑块来表示)，右下角为所选武器。整个游戏有4大任务，每个战役又由4个阶段构成(即4小关)，每关又有不同的任务。当任务完成后，总部会提示你返回基地(Mission Complete－TETURN TO BASE)。下面我对各项任务作一一介绍：

漫无边际的沙漠，热浪滚滚而来，希望你能开个好头。

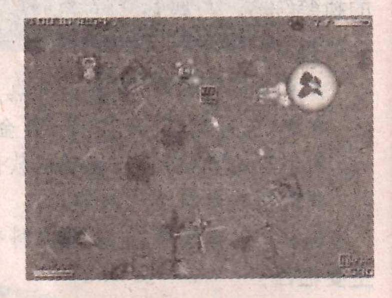
任务一：热浪行动(Heatwave)

阶段1：敌方有两名科学家想要叛变，他们知道石油基地的所在地，这正是我军千方百计想要得到的。因此你的任务就是飞往敌军阵营去援救这两位"贵宾"。在这一关里，敌方的防御武器并不太厉害，只有一种比较老式的跟踪机枪(TRACE GUN)，因此可轻松过关。

阶段2：我方的实验室正研制一种新型有效的攻击型武器，然而不幸的是这些实验室都被敌人占领了。因此，你的任务是尽可能多地把这些宝贵的科研人员(共6名)接回来，当你将直升机停在画有国旗的地方时，屋里的人就会自动登上你的直升机。在这一关里，敌人有重型坦克(TANK)来回巡视，还动用了火箭发射器(R－LAUNCHER)进行防御，你可要小心啊!

阶段3：通过敌方科学家透露的信息，我们得知敌人油库的准确位置。为了切断敌方的油料供应，你要摧毁所有的化学油库(CHEM－TANKS)。另外，敌人雷达(RADAR)将测出你所在的准确位置，因此你最好将所有的雷达全部干掉。

阶段4：这是我们在本任务中的最后一次进攻了，要好好干啊!你的任务是飞往敌人上空，摧毁所有的兵营



(POW HUT)。在这一关中，敌人在火箭发射器上安装了新的电脑装置，使它发射的火箭更快更准。

雪花飘满天，一片白色世界，你要再接再厉啊。

任务二：冰雪风暴(Snow Storm)

阶段1：据悉，敌人正在研制一种可怕的化学武器，他们把样本存放在化学油库中，为了不让敌人能继续研究，你必须炸毁所有的化学油库。在这一关里，敌人安装了许多高射机枪

(FLAK－GUN)；还有，从此关起敌人动用了武装直升机空中支援。

阶段2：这回你要护送我方的特工深入敌人内部，获取机密文件。首先，你飞往敌人上空，降落在事先已标记好的地方；然后，等待特工完成任务后出来登机再起飞。不过你可要注意，在得到机密文件之前千万不要把存放机密的房屋炸毁，否则就无法完成任务了。另外，我军参谋了解到，在这次任务中使用坦克比直升机完成任务更容易，所以你就只能用坦克了。别忘了，在装备直升机的同时，坦克的配备也是很重要的。

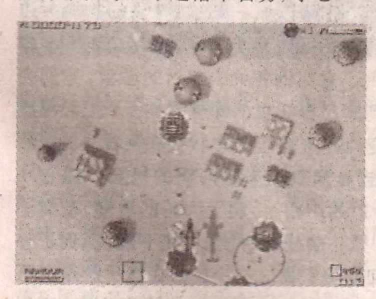
阶段3：敌人正在建造核导弹地下发射装置(NUKE－SILO)。另外，军的一些士兵被敌人抓走了，你如果有机会的话最好把他们救回来。首要任务还是制止令人生畏的核设施的建造。在这一关里，敌人的坦克躲进了坚固的掩体中，最佳的攻击时机是等它刚刚出来还未来得及瞄准你之时。

阶段4：你将要送三名特种兵潜入敌人内部进行破坏活动，把他们分别空投三个不同的地点；到达目的地后，三名特种兵将同时引爆。接下来再把他们一一接回基地。随着敌人科技的不断发展，敌军的高射机枪也改进为双管式，威力不容忽视。

大雨滂沱，风雨交加；你能适应各种天气变化吗？

任务三：雨之愤怒(Monsoon Fury)

阶段1：为了增加空中打击，敌人正在修建直升机的起落平台。你的目的就是击毁它们，但三管式的跟踪机枪将守在每一个起落平台旁，小心！



阶段2：我们已发现许多敌人的雷达设备，它将给我们的进攻带来不少麻烦，毫不犹豫地摧毁它们！狡猾的敌人坦克车躲进了掩体中，直到你靠近时他们才会快速出动，向你攻击。还有，据侦察部报道，敌人的直升机配备了超级快速机枪，空战不可避免。

阶段3：在上次作战中，我方的两架直升机被敌人击落，但是庆幸的是机组人员并无伤亡。可恶的敌人为了不让他们逃走，在许多地方安放了地雷。陆路已被封锁，只能靠空中援救了。你要尽快找到他们的位置，并把他们营救回来。敌人的坦克也配备了三管式机关炮，这是专门对付卡曼奇直升机的。

阶段4：敌人正在研制出一种新武器，它能同时向四个方向发射炮弹。据悉，这关敌人的炮弹极其厉害，恐怕直升机不堪一击，所以只能乘坦克去阻断敌人新武器的开发。



漆黑的夜晚给你的行动带来不便。坚持住！让我们在黑暗中迅速向前。

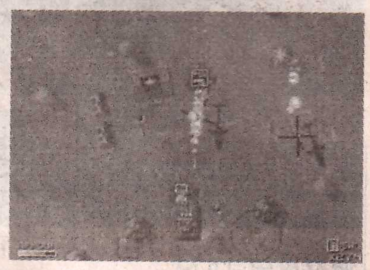
任务四：夜鹰之翼(Night Wing)

阶段1：敌人的兵营是我们下一个主攻目标。为了切断敌人的后勤供应，必须消灭所有的卡车，这样他们就只能坐以待毙了。

阶段2：新的一轮救援活动又开始了。你要尽力把我方战俘平安地接回来。当你在夜间攻击敌人目标时，炮火轰鸣，火光冲天，颇为壮观，给单调的夜色带来一分色彩。

阶段3：我方两架直升机在执行任务中被敌军击落，机上携带着非常重要的机密文件，绝对不能让敌人得到。你的任务就是护送两名特工，把他们护送到被击落的直升机旁，等他们把情报取回后再接回基地。敌人很多防空武器守卫这里，恐怕你的阿帕奇很难靠近。所以就只能用坦克了，祝你好运！

阶段4：如果我们现在马上偷袭，会给敌人未起飞的空军力量以重创。所以要你立刻起飞，并将地面停放的直升机全部摧毁。敌人部署的力量也越来越多，最好使用"空中打击"(AIR



STRIKE)这个秘密武器，它能够在瞬间消灭许多敌人。

再接再厉，曙光即将到来，胜利正向你招手。

最后总攻(Assault H.Q)

阶段1：敌人为了再次夺回空中优势，调遣了数十架喷气式战斗机，并已停放在跑道，待命出发。为了避免我方遭到重大损失，你必须提前出动，将所有未起飞的战斗机摧毁，祝你偷袭成功！

阶段2：敌人正准备通过卡车把给养运往其他战场。为了支援盟军作战，你要拦住这些卡车，把他们通通消灭。敌人的"马克Ⅱ"型火箭发射装置已经安装成功，它速度快，准确率高，威力较大，你不得不小心啊！

阶段3：敌人已意识到局势不利，加紧生产武器装备，准备决一死战。

阶段4：这可是最后一仗了，好好干啊！消灭敌人剩下的所有人员，并把总部炸毁，世界就一片太平了。从而，你通过了一次次考验，最终顺利地完成了任务，返回基地。

在最后，我把秘技奉献给大家，以资参考。在任务介绍画面同时按"GIMME"可选择阶段；在武器店同时按"CAPO"可免费购买任何武器；在战斗画面按"AMO"可加满武器的数量，同时按"MEGA"可加强武器威力为最大值，同时按"LIFE"可变成无敌。

该游戏的音效也满不错，除了立体声效果逼真外，时刻有语音提醒你当前的一些情况，英语好的玩家可要留心倾听哟，这样就可以不用眼睛去看屏幕提示的。总之，这个游戏还是值得一玩的，虽然它只有18M。

地心奇遇记



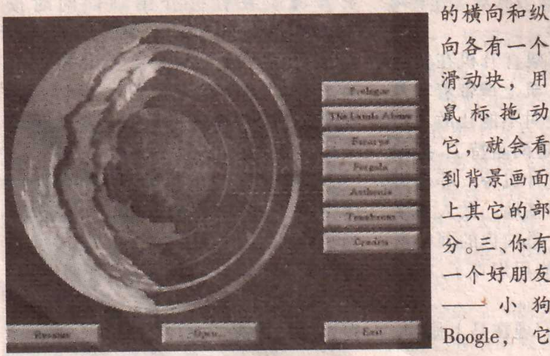
■文/罗曜

英文名称:TORIN'S PASSAGE
出品公司:SIERRA
游戏类型:RPG
光盘容量:400 兆
硬盘容量:3 兆
系统配置:486/66/8M、SB、CDROM

640×480/256 色分辨率、动人的音乐、卡通片画风,这似乎已成为 SIERRA 的 RPG 游戏固有风格。从当初《明星》开创了这种风格,到后来的《国王密使七》,再到现在的《地心奇遇记》,SIERRA 公司创造了一种温馨、和谐的气氛,使你既置身于紧张的剧情中又保持一分轻松与浪漫。

这是一个传统的、安徒生式的童话故事。在一个风雨交加的深夜里,残忍阴险的巫术师 Pecand 为了篡夺王位而杀害了国王和王后。还是婴儿的王子 Torin 在保姆 Licentia 的保护下逃离了险境。Torin 从小被寄养在一个平民之家,二十年之后,他长大成人。一天,一阵狂风把他的养父、养母卷入地下,一个过路的行脚僧告诉他说,只有地下世界的 Licentia 才有这种超能力。Torin 不知道,这个行脚僧恰恰是 Pecand 化妆的。为了搭救父母,他义无反顾地登上了冒险的旅程。

游戏中有一些地方需要特别注意:一、在物品栏的中部,有一个小平台,将物品放上去,会在屏幕中央得到一个放大旋转的 3D 物体图象。这不仅可以看清一些细小物品,还能对某些物品进行操作(如将盒子盖打开等)。二、画面的横向和纵向各有一个滑动块,用鼠标拖动它,就会看到背景画面上其它的部分。三、你有一个好朋友——小狗 Boogle,它聪明伶俐,会变成许多物品的形状,在你遇到解不开的难题时不妨请它帮帮忙。这几点必须牢记在心,否则有一些关键问题你便无法解开。



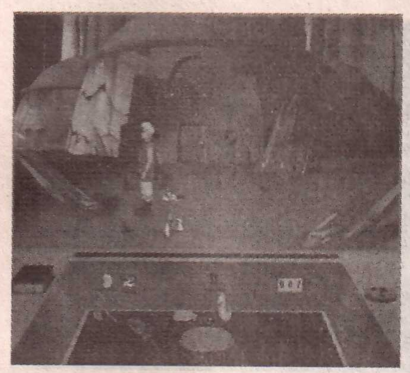
好了,现在我以 Torin 的身份为您讲述他的故事。

第一幕 The Lands Above

回头望望从小居住的小木屋,真让我有些恋恋不舍,再回去看看吧。在小屋前拿起斧子和绳子,以后大概会有用。走进屋里,这里的每样东西都让我想起爸爸和妈妈。旁边小桌上放着爸爸的烟丝袋,拿起来,放在怀里。咦!妈妈的毛线筐里有一条小虫,怪好玩的,抓住它!(很象小时候玩过的"打老鼠"游戏,就看你的反应快不快了。)

接着上路,从路旁摘一串葡萄,钻进树丛中,请小虫帮我找一片大树叶。朝前走,遇到蜗牛 Slim 和 Slime,跟它们聊聊天,拿出树叶让它们爬上去。来到城堡旁的护城河边(从这一幕开始的地方向下走,就会看到城堡),将 Slim 和 Slime 放进水里,满足了它们到各处去旅行的愿望,它们会送我一滩河泥。走到满是鼻涕虫的那棵大树下,把河泥放在地上,让 Boogle 变成一个盒子的形状支在河泥上边,然后自己躲在一旁,趁鼻涕虫下来吃河泥的机会,抓它几条!过了小河,往上边的小路走,爬上大树的顶端,把绳子一端拴在自己脚上,另一端拴在树枝上,往下跳,抓到了一块苔藓。怎样才能回去呢?我试着让自己在绳子的牵引下悠起来,终于够到了对面的的那棵树枝,脱离了险境。回到大路上,继续往前走,随手在路旁捡起一段树根,向前看,我来到了一座造型别致的圆形小屋前。

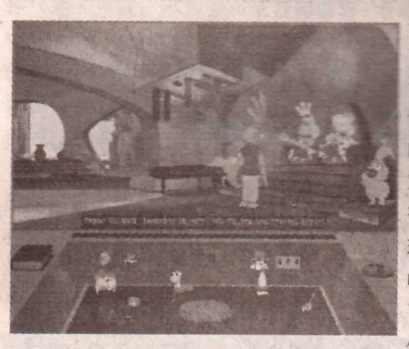
屋前的蓝水晶好漂亮,用斧子砍下一段收藏起来。响



声惊动了屋里的卫兵，我走上前去跟他说明来意，他让我进了屋。用树根、葡萄、苔藓和鼻涕虫给他制作一杯饮料和一盘菜（多么恶心的食谱！），他吃得很高兴，便为我推开柜子，露出了一扇暗门。穿过暗门，是一间奇怪的屋子，走到右侧的小台子后面，用手胡乱按一气（很容易，不用找什么规律，只是“胡按”就可以），直到中间的几根柱子全部落下，会升起一个类似小碗的容器，里面装满了一种粉末，看上去是有魔力的哟。用什么带走这粉末呢？对了，可以用爸爸的烟丝袋。赶忙掏出烟丝袋，满满地装上一袋，往面前的大水晶屏上一撒，“嗖”地一声，我来到了下一个世界。

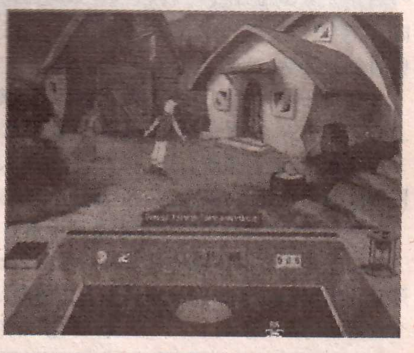
第二幕 Escarpa

好家伙，这块瓷砖差点砸在我头上！哎，好象那里还有一块，上去把它也拿下来。向右边走，进到一间屋子里，原来这里的人都长得这么矮、这么丑。面前这二位看来是这里的国王和王后，对他们可得尊敬些才是。我发现国王陛下的收藏品中缺少了蓝色的水晶，便献殷勤地把我自己那块蓝水晶送给国王。他很高兴，跟我聊了起来，我问他何处可以找到 Licentia，他说，还得往下面的世界去找。同时，王后把她的项链交给我，请我以此为信物，帮他们寻找他们的女儿 Leenah，我欣然应允。（他们说 Leenah 长得又高又丑，换句话说就是：在咱们的世界里，她是个美人。哦，我开始心跳不止了。）国王还给了我一张请柬，让我替他去请 Bitternut 太太参加宫廷舞会。趁他们不注意，我偷偷拿了桌上的一块肉，便离开了国王的住所。



向左走，来到 Bitternut 太太的家，把国王的请柬给她，她高兴得不得了。趁此机会，我向她索要她桌上的瓷砖，她还有些不愿意，她儿子倒挺开通，说服他妈妈把瓷砖给了我。出了门，往下走，想和洗衣女对话，她忙着洗衣服不理我，哼，拿你一个衣服夹子再说。走进左边的山洞，费尽九牛二虎之力才把那块瓷砖够了出来，想要进入那个小洞可是我绝对办不到的。对了，何不请 Boogle 帮帮忙？让它变成小虫钻进去，再变成灯笼把里面照亮。哗，那是些什么东西，气味这么怪，让 Boogle 变成铲子铲一些出来，不知以后会不会有用。我想过到山洞的那一边去，可那只拦路的双头老雕实在讨厌，只好使用调虎离山之计，从上面那块倾斜的岩石上把肉扔下来，趁它去追那块肉，我轻轻松松就过了山洞。向右下方走，捡起毯子、扇子、枕头、画着图案的硬纸片，找到又一块瓷砖，再回到原处。走进山洞，不好，有几只臭鼬挡路，它们的气味真让人受不了。这可难不住我，用衣服夹子堵住鼻子，就闻不着味了，它们还想向我身上喷臭水，我用毯子抵挡。这下它们无计可施了，我安然无恙地穿过了山洞。和玩深沉的猩猩 Veder 聊聊，把枕头送给它，又可以得到一块瓷砖。再次来到找到毯子、枕头的那间屋子，用鼠标移动滑动块，可以见到下面的浴室中也有一块瓷砖，可怎样才能把那几个洗澡的女人赶走呢？我来到阳台上，把被臭鼬弄臭了的毯子扔到下面的小阳台上，再用扇子把臭味扇进屋里去，把她们熏跑了。让 Boogle 变成“摇摇”的形状进到浴室中，拿到瓷砖后，从旁边的门回来，到洗衣女那里，用纸片换得一块瓷砖。再回到国王住的屋子，请求他把地上的那块瓷砖给我，他同意了，现在我已得到全部九块瓷砖。





来到双头雕的窝旁，向下移动滑动块，我可以看到下面有一棵大树，把在山洞中得到的“Dragon Poo”撒在树上，树就迅速地长了起来。顺着树爬下去，原来这山洞下还别有洞天。旁边的神殿阴森森的挺可怕，不管三七二十一，先进去看看再说。似乎那九块瓷砖应该放在这里，拼好了以

后，我来到了下一个世界。(拼瓷砖这里有一定难度，提示：拼好之后深色图案形成一张人脸。)

第三幕 Pergola

这地方真漂亮，鸟语花香，往远处走走，看看有些什么。哎呀，地上有一个被草掩盖着大洞，一不小心，我掉了下去。这些小矮人想干什么？看来是对我不利，大喝一声，吓得他们不敢妄动，但见我虽然身强力壮，却不伤害小矮人们，酋长 Smetana 对我有了好感，他告诉我，有一个“大人”也被他们捉住了，但她的脾气糟糕得很，他希望我能去劝劝她。我走过去一看，是一个姑娘，和她交谈之后得知，她就是 Leenah。我将她妈妈给的项链下的小盒打开，让她看见里面她爸爸和妈妈的画像，取得了她的信任。她告诉我她的靴子里面藏有一把匕首，我取出了匕首(在中国，伸手到女孩子鞋里去掏东西可是大逆不道的事情，还记得张无忌的故事么？)，替她挑断身上的绑绳，并且扶她起来。



听说我们要找通往其它世界的出口，Smetana 为我们指了一条路。(这里要解三个迷题，而这三个迷题对于玩惯了《第七位访客》和《第十一小时》的朋友们来说，只不过是小菜一碟。在这里，我只给一些简单的提示。)

谜题一：五角星。注意五角星的五条直线，使每条直线上的五个小人，在服装的某一相同部位颜色一样。

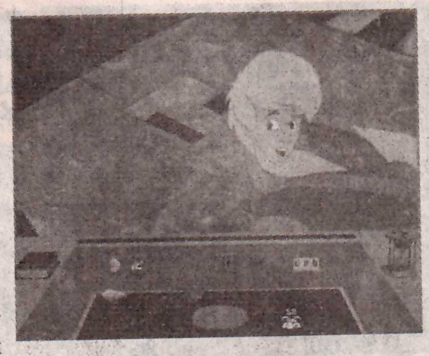
谜题二：小人排序。女左男右，相邻的人服装的某一相同部位颜色一样。

谜题三：小人排序。按音阶高低排列。

谜题解开后会出现一左一右两扇门，Leenah 进了左面那扇门回到 Escarpa，而我则进了右面那扇门，来到了下一个世界——Asthenia。

第四幕 Asthenia

打开面前小柜子的柜门，我找到了一罐氨水纸。用氨水纸擦干净了桌面，露出了一个按钮，按动之后，墙上打开了一扇门。走到门外，我发现自己置身于一个小岛。岛的左边是一台游戏机，可以往外打铁球，我拣起了几个，好重啊！岛的右边有一个跷跷板，我正好利用它来看看我的体重与几个铁球的重量相等，当放到第四个铁球的时候，跷跷板水平了，随着一阵“吱吱呀呀”的声音，岛中央升起了一座发石车。看来这是个不错的过河装置，我可以利用利用，可是当我坐到上面去的时候，却因为胳膊太短而够不着反射手柄。没关系，用匕首割断绳子可以达到同样的效果。“嗖”的一声，我被打到了河对岸。(身上必须带着一个铁球作为配重，否则会因为重量太轻而被打到岩浆里去尸骨无存了。)



那边地上有什么东西在闪光？走近一看，原来是一把扳手，捡起它，用扳手修好高压水龙，出现了一条过河的路。(这里走路必须走严格的直角，很烦人。)

过河时必须在规定的时间内经过每一根木桩，最后过到河的对面去，不就是个“一笔画”问题么？可难不倒我。

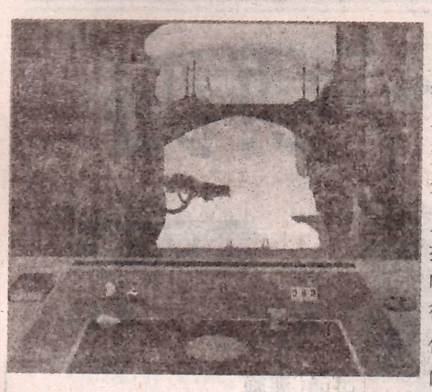
这关的最后一个迷题，是让光线经过六根水晶柱的折射，最后进入右面的管道，很简单，无需多说。(与《第十一小时》中的迷题相比，这些小迷题颇让人感到太有些“小儿科”了。)

第五幕 Tenebrous

走出水晶门，一股无名的力量使我一下撞到柱子上昏了过去，还是 Boogle 有办法，变成一个护士把我救醒。我爬上箱子，用匕首撬开窗子，爬了出去。不好，怎么又掉了下去，可不要再有下一次了。

真是出师不利，Boogle 被一个怪物抓走，我身上的道具也全没了，看来只能靠自己奋斗了。摘下一根带刺的花梗，去听松树诉说他的不幸，用花梗沾一些他流下来的眼泪(那不过是树胶罢了)。向日葵让我帮它捉住那几只害人的虫子，

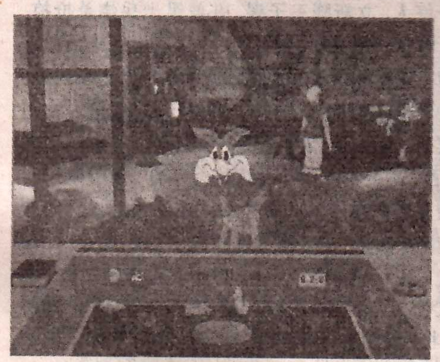




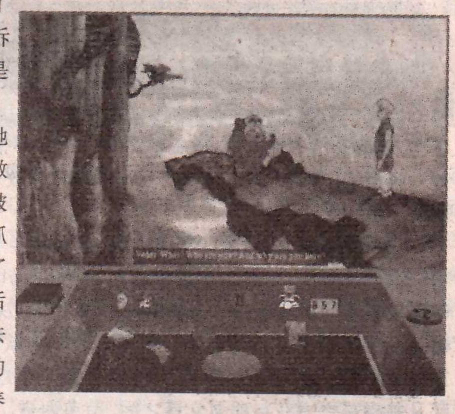
可这儿只虫子实在太狡猾了，我动作再快也没戏。还好，我有树胶，在每片树叶上都抹一点，哈哈，这下你们往哪儿逃？捉住虫子之后，向日葵会请小草帮助我。在过山坡的时候，一定要注意听小草们说什么，只有它们说“Yeah”、“Ok”这类话的地方才可下脚，踩错了地方可就要落得个“一失足成千古恨”的悲惨下场了。

翻过山坡，来到了一个大剧场的后台，拿起帽子、拐杖和气囊，捡起弓箭手扔下的弓。与小兔交谈，得知它不满于做一个“活靶子”，想有个更好的工作，我答应会让它做一个“魔术兔”，它高兴地钻进了我的帽子里面。旁边有一位失意的魔术师，他缺少表演的道具，我把盛有小兔的帽子送给他，他说他还少一根魔术杖，这也好办，趁木匠不在，我偷偷拿了他的锯子，用锯子把拐杖的弯头锯掉，不就是一根很好的魔术杖了么？为了表达对我的谢意，他把他的魔法书送给了我。

想和那个长得半男不女的舞台总监套套近乎，他阴阳怪气地不理我。不如去和录音师聊聊，看能不能得到些与Licentia有关的消息。原来，这个录音师喜好收集各种各样的声音，并且把它们录下来之后保存起来，他的藏品之中，就恰恰有Licentia的一段说话的录音。我告诉他，我是从上面的世界来的，并且我允许他录下了一段我的声音，以此为交换，他把录有Licentia声音的一段水晶棒给了我，还送给我一台播放机。正在这时舞台总监叫我上台去表演，可我表演什么呢？有了，用锯子锯短了弓，再用杂技演员丢下的手绢缠一缠，就成了一件蹩脚的乐器。我上台“演奏”了没多会儿，就了来个警卫把我给抓走了（说实在话，那声音实在是难听）。



这下惨了，被揍了一顿，录有Licentia声音的水晶棒碎成一段一段的了，还被“发配”到了一个上不着天、下不着地的地方。有办法，以气囊为动力装置，在这里，我可以自由地飞翔。前面好象有个门，飞过去看看。从门里传出了一个女人的声音，啊，那不正是Licentia的声音吗！她正在叫她的宠物Dreep的名字。Dreep？对了，就是那个抓走Boogle的庞然大物，我可斗不过它。怎么办呢？我眉头一皱，计上心头。我从被摔碎了的录有Licentia声音的水晶棒中挑出几段，拼成了“Dreep! Come here.”（Dreep！到这儿来。）这句话放进播放机，再把播放机放在一个离门很远的地方不停地播。我敲敲门，然后赶忙躲在门旁的一块大石头后面，Dreep来开了门，然后被声音吸引着往远处去了。哈哈，成功了！我走进屋里，发现爸爸、妈妈和Boogle都被囚禁在这里。桌前，有一个女人正在配制药水，想必那就是Licentia了。我拿出魔法书，念了一段，“嗖”的一声，和她换了个位置，她勃然大怒，朝我扑了过来，一拳将我打倒，可她却突然莫名其妙地倒在了地上，我走到她身旁，见她脖子上戴着一个金色的项圈，我好奇地用手指在项圈上一点，项圈竟然碎了，Licentia站了起来，见到我肩膀上的胎记，认出了我，她告诉我，她就是我的保姆。原来，在她与我失散之后，她被Pecand抓住并施了魔法，然后操纵她去抓了我的养父、养母。刚才，我点碎她的项圈，正是破解了禁锢着她的魔法。



就在这时，Pecand突然出现，他见我与Licentia相认，已迫不及待地要动手行凶，他将Licentia打昏，又手舞匕首向我冲来，我可不怕，三下五除二将他打翻在地。他挟持了Licentia来威胁我，这个时候我只能冒险试一试了，我颤颤巍巍地走到一个正在喷涌着岩浆的洞口旁，又念了一遍魔法书上的咒语，和他换了一个位置，不出我所料，他立足不稳，掉了下去。我正要上前去扶起Licentia，Pecand又从岩浆里出来了，恶狠狠地向我扑来，Licentia手一挥，一道闪电结果了罪恶的Pecand的生命。

终于，我们全家又重新团圆在一起了。

这就是Torin的全部故事。

《地心奇遇记》这个游戏情节曲折，谜题设置合理，对话幽默有趣而且很符合人物的身份，是SIERRA王国毋庸置疑的又一个精品。

西楚霸王—项羽



（全攻略下）

■文/吴冠军 蔡熠天

出品：熊猫
类型：RPG
配置：486/66/4、SB、CDROM

[承上期]

第六章
平地倒流三尺血 巨鹿九战败章邯

出渡口遇赵上将军陈余，跟其入寨得知各国援军均畏秦军，不敢交战。别人怕，破釜沉舟的楚军可不怕。巨鹿城外一场鏖战，项羽指挥楚军终于杀退章邯，解救了赵国，并因此声威大振。

入城遇赵五，他为表达感谢之意，赠项羽宝马乌锥。闻项羽欲西击关中，赵五又命丞相赵耳、大将司马印相助。此时秦败军正向殷墟撤退，岂能纵虎归山，项羽决定率军追击。出赵王宫殿遇陈余，他献计利用秦国赵高欺君专权，章邯兵败不敢回咸阳的处境，招降章邯。项羽考虑到河南刘邦又乘秦军主力在与项羽交锋之际，节节西进，直逼关中，而要一举消灭二十万秦军终是不易，遂采纳陈余之计。

出城和范增等人会合后，趁着陈余前去招降章邯的这段空闲，出兵巨鹿东南，扫平一窝土匪，救出被逼做贼的良民杨忠义及阿木，又于城西南剿灭土匪大头目，替百姓除去一害。这时章邯派秦军候始成来向项羽提出共分天下。哈，败军之将，还敢谈条件，项羽驳回章邯无理之求。章邯考虑再三后，表示无条件投降，双方约定在西北殷商废墟接受秦军归降。在殷墟项羽以礼相待章邯，并封其为雍王，留在军中作为攻秦咨询向导，命司马欣为上将军，在前面为楚军开道，大军西击关中。往东南过两座桥到达关中渡口，前锋司马欣已安排好渡河事宜。

第七章
楚虽三户 亡秦必楚

出渡口，英布说，降军军心浮动，流言四起，为除后患应速坑杀，项羽不加思索，于新安谷地活活坑杀秦二十万降卒，那一日哭声惊天，二十万无辜生灵惨遭涂炭，如此暴行，必遭天谴……

大军西进函谷关，却发现刘邦已占领关中，守将刘贾、曹参竟不肯开关，一场交战打跑刘、曹二将，刚入函谷关，便遇刘邦手下曹无伤求见，揭露刘帮屯兵霸上，欲用前秦王嬴婴为相，称王关中。项羽闻听勃然大怒，誓杀刘邦。

扎营鸿门后，范增发现刘邦虽出身卑微，但志向不小，进言项羽应及早除之。哪知此时项伯却从刘邦营寨中回来，帮着刘邦说好话，项羽耳软，竟放弃进攻刘邦的计划。听说刘邦明日要来请罪，范增又提议项羽设宴，宴上伏杀假君子刘邦。

次日鸿门宴上刘邦与张良两人说尽好话，哄得项羽无心杀刘，并从项羽嘴中套出了告密者是曹无伤。范增一看不对劲，便找来项庄舞剑助兴，欲刺杀刘帮于席上，岂知项伯吃里扒外，反掩护刘邦。张良一看形势不妙，叫来樊哙闯席，刘邦乘机逃走。

入咸阳后，秦王子婴向项羽请降，岂知项羽早认定姓嬴的没有一个好人，立斩降王子婴，并放纵士兵烧杀抢掠，火烧秦宫。范增、韩信苦谏均被驳回，并让范增安排让彭城怀王入关行封。安排完正事，项羽便与心腹众将上街闲逛，百姓们均对项羽暴行不满，反都称道沛公刘邦仁德。在街上遇一士兵禀告，在咸阳西方发现一群兵俑，并有众多武器。出咸阳往西，在兵俑内果然得到许多宝物。闻听咸阳附近尚有秦军余党不时骚扰，项羽又杀入咸阳西边树林的营寨，再移师西南方树林，一举剿灭秦军余党。回到宫中，却闻怀王欲封先入关中的刘邦为关中王。项羽哪里肯依，索性尊怀王为义帝，让其移居彬城，自封为西楚霸王，定都彭城，并分封诸将，最后命秦降将章邯、司马欣、董翳分别镇守关中诸地。经过三年的浴血奋战，终于推翻了暴秦。

第八章
行不义项羽弑帝 平叛乱霸王攻齐

回彭城霸王怒斩不知足的韩王韩成。范增建议广纳贤才，创立百年基业。这时项声提出，可用身在楚地的王陵母亲要挟刘邦大将王陵归降。哪知王陵母为使其子尽忠于刘邦，竟然自尽。这回该轮到霸王想不通了，为何一老太也要反对于他？刚处理完这事，又闻义帝不愿前往彬城，霸王便催逼义帝立即动身，随后又令九江王英布、衡山王吴芮、临江王共敖弑义帝于长江中。

刚出宫门，闻齐王田都求见。田都禀告霸王胶东王田福的宰相田荣不满分封，起兵反抗，杀田福自立为王。正在此时，霸王又闻报刘邦起兵攻打镇守关中的降秦三王，围雍王于废丘，塞王、翟王已降，刘邦已执掌关中。霸王正气得直跳，忽又收到张良的书信，说汉王刘邦攻打关中只是为了取回他原来就应得的土地，并不会再对大王发兵，倒是田荣等欲联合赵国攻击大王，不可不防云云。霸王中计，决定兵发齐国平乱，而放松了对刘邦的警惕。



在薛城又见到孙公，他对楚王被害叹息不已。继而攻打薛城东北的齐地，大败彭越，乘胜一鼓作气再攻下城阳，击败田荣。出城往西过桥再往东北，桥头遇虞姬，得知虞仲已死。因征战在外，无暇与虞姑娘细述别情，霸王命项伯护送虞姬回彭城。随即攻入临淄，杀叛贼田荣，却又听说田荣之子田广又在城阳造反，自立为齐王。而刘邦不守信义，乘势攻下外黄，彭越也已归附刘邦。霸王立即挥师回击城阳，大败田广，而刘邦却乘虚已攻下楚都彭城！

第九章
历磨难重逢虞姬 中离间气走范增

霸王马不停蹄，直奔彭城而来。刘邦未料楚军回来得如此之快，被杀了个措手不及。可惜战后不见了叛贼刘邦，霸王一怒之下，下令大肆屠杀汉军。近十万汉军被杀得四散奔逃，尸横遍野，逾万人溺死在濉水中，死尸竟把河水堵断。这就是惨况空前的濉河大战。这时西北方突起狂风，飞沙蔽日，刘邦趁机向西方脱逃。

虽未捉到刘邦，但擒住了刘邦的父亲和老婆吕雉。城中却找不到项伯与虞姬，霸王与刘邦势不两立，立即派人召九江王英布前来相助。

项件终于带着虞姬回来了，战后重逢，直到此时才与虞姬细述离情别意。自彭城一别后，虞家兄妹先在齐国过了两年安稳日子，后虞仲因不满田荣欲立田假为齐王，但走露消息，虞仲惨遭毒手，只留下虞姬孤苦伶仃，无依无靠。霸王闻虞姑娘凄苦经历，立誓要保护虞姑娘终生。这时亚父范增急急闯入，建议霸王不要错失机会，乘胜消灭刘邦势力。目前刘邦守荥阳，彭越守外黄，于是命项声留守彭城，自率大军乾攻外黄。彭越不抵，狼狈逃窜。进城后，田都又来投奔，说是被田横击败，齐地复失。霸王一怒斩了无能的田都，命薛公镇守外黄及薛城，以防彭越反击，率军直扑荥阳的刘邦。

奋力杀退纪信、夏侯婴等汉将，刘邦派使欲谈和。范增谏议刘邦已无实力，应速灭之。不想项伯半路冒出一句借和谈之机去荥阳探一探虚实。明摆是虚，何须再探。可是霸王不听范增苦谏，让项伯出使荥阳。结果虚实未探着，老糊涂项伯倒中对方离间之计，回来在霸王面前一番搬弄，使得霸王疑心范增。这时又闻九江王英布背叛，归顺刘邦。范增再次进谏出兵，项羽反疑之，范增只得告老还乡。

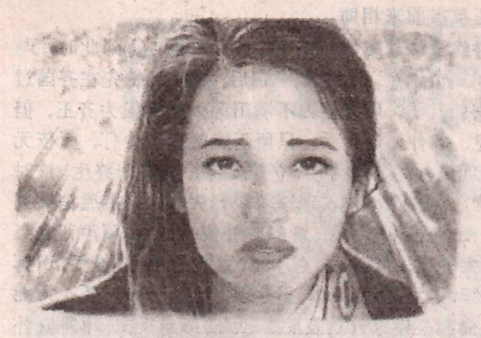
第十章
刘邦彭越分头进 西楚霸王两边忙

霸王最终还是决定出兵攻打荥阳。杀败纪信后，刘邦请降。待到帐中仔细一看，这“刘邦”却是汉将纪信假冒，而汉军业已退至成皋。再攻成皋，未料出来迎战的却是昔日部下英布。英布虽勇，却也难挡西楚霸王，刘邦只得再弃城而逃。进入城皋城中，闻军士来报，彭越突击薛城，守将薛公阵亡，彭越正顺势南下进攻彭城，项声吃紧，霸王只得令楚将终公守城皋领军星夜回救彭城。

先去西北敖仓加足粮草，然后日夜兼程赶回彭城，击退彭越。进城后闻听彭越逃至薛城，又立即领军杀去，一场交战后不想又让彭越跑了，正在这时项声来报，成皋又失陷，终公受伤逃回彭城，汉军重新又在荥阳集结。

先回彭城见终公问明详细情况，整顿兵马后，霸王再进军荥阳。荥阳一战大获全胜，活擒汉将周苛、枞公。此二人也像纪信那样，愚忠刘邦，拒死不降，霸王盛怒之砍了枞公，烹了周苛。令大将钟离昧留守荥阳，亲统楚军来攻成皋，一场鏖战，刘邦大败。此时钟离昧派人禀告军情，彭越与刘邦工工堂兄





刘贾在西楚游击我军运粮部队，造成楚军粮食紧张。而且彭越又正在围攻外黄，霸王令部下曹咎不得出城，严守成皋十五天以保住敖仓，扫平彭越之事当可十五日内完成。

赶赴外黄后，败将彭越哪是对手，这次霸王闻外黄居民竟也参加彭越军抗击楚军，不禁大怒。下令活埋城中十五岁以上男子。幸得一少年智勇过人，凭三寸不烂之舌竟说服霸王，解救了满城无辜。回师彭城却闻知曹咎禁不住汉军辱骂，出战身亡，成皋复失，钟离昧正死守荥阳！

第十一章

为权势刘邦"做孩子" 轻信人霸王签和约

霸王星夜来救荥阳，击败汉将邓忠，救出被围的钟离昧。在粮草不继形势下，钟离昧献计用刘邦的父亲老婆来逼迫刘邦投降。霸王派项伯立即去彭城押解刘邦家人。

次日去荥阳城西的鸿沟，不想刘邦不愿放弃权势，面对躺卧在砧板上的老父竟还称"若烹吾父，请分我一杯羹！"对于这种已没有人性的恶贼，霸王无计可施，终是忠厚之人，霸王未烹刘父，收军回城。

在荥阳与从将商议大计，目前刘邦龟缩在城皋不出，我军又短粮，无法打持久战，最后霸王派军士每天出去谩骂，欲激汉军出战。

刘邦终于给骂了出来，站在鸿沟对岸，刘邦遥指着霸王鼻子痛陈十大"罪状"，结果被楚军军校一箭射中右胸，刘邦为稳定军心，诈称只被射中脚趾。

回荥阳，齐使田柱求见，说韩信趁齐王田广与汉使郦食其和谈之际出兵偷袭，已攻下临淄，齐王被迫退至高密，请西楚霸王不计前嫌，出兵相救。审时度势，霸王派大司马龙且率军救齐。



出战成皋无功而返，又闻龙且潍水岸边中计战败阵亡。昔日好友竟战死，霸王痛不欲生。钟离昧提议派楚人出使韩信，暂缓其攻势。霸王亲领楚军再次猛攻成皋。

击败守桥汉军，一汉将说刘邦将派使者去荥阳面见霸王。回荥阳，果真刘邦派使者侯公传达谈和之意。霸王遂与其签订和约，双方就以鸿沟为界，西属汉，东归楚，互不侵犯。同时侯公请领刘老丈及吕雉回汉，霸王一想既已议和，也就同意了。

终章

拔山举鼎空负名 垓下别姬千古泣

霸王正欲班师回都彭城，项伯提议先去垓下补充行军粮草。正行至半路，刘邦背信弃义，率大军来袭。霸王率部死命突围，赶到垓下，却发现四周已被刘邦、韩信、彭越军团团包围。

"力拔山兮气盖世，时不利兮骓不逝，骓不逝兮可奈何！虞兮虞兮奈若何！"夜晚霸王与虞姬饮酒帐上，忽闻四面楚歌声起，军中已一片大乱。"汉军已略地，四面楚歌声。大王意气尽，贱妾何聊生？"虞姑娘刎颈自尽，霸王挥泪安葬虞姬，领残军拼死冲出重围，渡过垓下渡口，再向南来到乌江，江南早被韩信封锁。江东一老者闻霸王兵败，冒死驾小舟前来相救。这时霸王面对的就是是否上船回江东。随着不同的选择，将会产生两种游戏结局。

结局一：选择跟老者回江东。因汉王刘邦既得天下，正四处悬赏霸王人头，昔日霸王已沦为乞丐，在会稽城中被汉兵追杀，幸得昔日相救的范律以死相救，才得脱逃。前路茫茫，不知何处才是栖身之所，与虞姬却已天人永隔……

结局二：史实结局。霸王自觉愧对江东父老，射绝了老者好意。这时汉军追至，为首竟然是吕马通。诸人皆欲取霸王项上人头好向刘邦换取千金万户侯，只是虎伤威犹在，霸王虽败，又岂容尔等小人相欺。罢了，罢了，天意如此，天意如此啊！一代霸王横剑乌江自刎……

不知过了多少年，乌江江面云开雾散，碧日当空。远处遥遥传来歌声：

生当做人杰，　死亦为鬼雄。

至今思项羽，　不肯过江东！







惊魂11时

■文/流星雨小组

配置: 486DX/66/8 真彩卡 SB CDROM
出品: Vigin
类型: 解谜

大家还记得《The 7th Guest》(第七访客)吧?这个游戏在当年轰动了整个游戏界,令人绞尽脑汁的谜题,加之精致的画面以及真人演出,真不知吸引了多少玩家为之"疯狂",在苦苦等待两年后,终于在95年底等到了它的续作——四张光碟装的《The 11th Hour》("惊魂11时"又译"第十一小时")。

由于《惊魂11时》与前作间隔两年多,所以当时以真人拍摄及虚拟空间的领先技术,至今已有多家公司跟进,无法再形成独步群雄的优势。不过由它可以支援到24-bit真彩的640×480的解析度这一点看来,就可以傲视全球。可见TRILOBYTE公司始终是超人一等的!所以你若只有256色的显示卡,那么就只能以256色灰阶来显示了!

在内容方面除了真人拍摄的电影部份,它还有一段卡通动画的介绍,很有意思!而最令人感动的是,制作小组有心的将这游戏的制作过程区分成电影拍摄、谜题设计等部分,全收录在一片光碟中,内容相当的丰富。还有一个惊喜是给DOOM迷的,在光碟中所附的WAD档中,有DOOM、DOOM2和Heretic的WAD档,场景就是取自这游戏的大屋,让玩家有机会在鬼屋中大开杀戒!

其实游戏的好处还很多,只有在慢慢的解谜中才会真正领略到。其中乐趣不敢独享,故撰攻略一份以飨读者。笔者把《惊魂11时》中内容分为三种类型:第一种是谜语部分,主要是通过解开所给的字谜,而找到所指之物;第二种是谜题部分,它们则是一些预定好的益智游戏,有固定的答案;第三种则是游戏中最难的斗智游戏,多为和STAUF竞争,均无固定答案,只得奉上笔者苦心钻研的一些心得和经验以减少玩家碰上的难度。

好了,闲话少说,让我们踏入"鬼屋之旅"吧!



序

你,Carl Denning,是电视影集"Case Unsolved"的特约采访记者。而你的制作伙伴兼情人Robin Morales,不久前在采访Harley小镇时失踪。一天,你收到了一个包裹,里面是一台GAME BOOK笔记本电脑,通过它,你得知Robin正被困于小镇中的一栋鬼屋中。于是你断然决定只身赴险,不顾一切也要救出Robin……

7th Hour

钟声响过七下后,你的GAME BOOK"嘟嘟嘟"地叫个不停,或许这就意味着你征途开始,快打开看看吧!

[谜语之一] Winter coat worn for a mixer?

关键: Winter coat重新排列后得到Tonic Water。

答案: 一楼Lib(书房)中壁炉旁的Stauf牌Tonic Water。

在此房间里,你还可找到八本红绿相间排列的书,这就是你的第一道谜题。

[谜题之一] 红绿书本排排看

关键: 按书架上的标示可知,要求绿书全放左边而红书全放右边,一次会抽取二本书放到空隙中去。

答案: 本题有好几种解法,笔者提供一种最快的方法。由左至右将书本标上数字,首先将书本2和3搬到最右面,然后将5和6搬到2和3留下的空隙,再将8和2搬到5和6留下的空隙,最后将现在最左边的两本搬到8和2留下的空隙,便大功告成了。

回到Foyer(客厅),你在楼梯左边可以发现一盘棋。

[谜题之二] 移马智力游戏

关键: 将两黑马与白马位置对换,且马的走法必须按照国际象棋中马的走法。

答案: 先将十个位置标号(见附图),按以下走法:

1→4→10→2→8　7→1→4→10→2
5→7→1→4→10　6→4→1→7→5
10→4→1→7　2→10→4→1
8→2→10→4→6　1→4→10→2
7→1→4→10　6→4→1→7
10→4→1　2→10→4→6

1●			
2	3	4	5○
6●	7○	8	
9	10		

接下来,你来到二楼Brian Dutton房间,那儿正有一台收款机等你去解决……

[谜题之三] 收款机之收支平衡

关键: 使收款机左右二边同为 81。

答案: 这题答案亦有多种, 如:

5	5	1	25	5	5	10	10
5							10

或

5	5	1	25	5		
5	25	10				

亦有使左右皆为 81, 却不是正解的。如:

	5	1	25				
	25		25				

此时打开 GAME BOOK, 可发现第二道谜语:

[谜语之二] Rolling rock, bottle cap

关键: bottle cap 是瓶塞的意思, 所以把 rock 重组可得 cork, 亦是软木塞的意思。

答案: 就在房中电视机下方的酒瓶的瓶盖。

[谜语之三] Artsy, excited lecher

关键: Artsy 重新组合后为 Satyr, 意为希腊传说中半人半羊的森林之神。

答案: 在一楼楼梯左边的古董钟里有一条秘道直通 Gallery(画廊), 在 Gallery 中可找到一副 Satyr 与三女图。

[谜语之四] A heart attack could put you into ground

关键: Ground 意为地面, 所以由 heart 得 earth(地球)。

答案: 一楼 Lib 中的 Earth globe(地球仪)。

你由二楼的 Brian Dutton 房间中左边的门来到 Chapel, 再穿过一道木门便到了 Lab(实验室)。这儿会出现你的第一道与 Stauf 斗智游戏。

[斗智游戏之一] 老鼠走迷宫

关键: 你要让老鼠走入右边的小屋就算获胜。反之, 让 Stauf 把老鼠引至左边的小屋你就是输了。规则是双方轮流把多出的一块方块塞入四周的八个入口, 挤出对面的一块, 直至形成一条使老鼠回屋的道路。

经验: 一边从右边小屋洞口开始建立路径, 而不要从老鼠开始, 一边要破坏 stauf 建立的路径。不行就多试几次, 熟能生巧嘛!

[谜语之五] Battle Ground!

关键: 把 Battle 重组得 Tablet(药片)。

答案: 此房中桌上的药片, 就在老鼠迷宫旁。

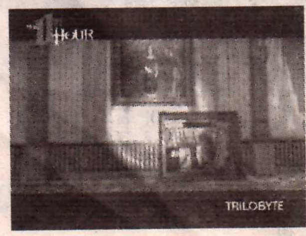
[谜语之六] Bars deter cuckoo bird。

关键: Cuckoo 是杜鹃鸟, Bar deter 重组后得 Red Breast。

答案: 一楼古董钟旁的杜鹃鸟图中右下方红色胸口的鸟。

[谜语之七] Modern Art flourished under the sun

关键: Modern Art 即为现代艺术, 由 flourished under the sun 可猜出是向日葵。



答案: Gallery 中在少女与向日葵画下方的抽象画, 而这抽象画又是你的第二道斗智游戏。

[斗智游戏之二] 地盘大家抢



关键: 抢了任一块色块, 周围与之相邻的色块皆会被自动填色。你与 stauf 轮流填色, 谁抢到最后一块即得胜。

经验: 此题较难, 可选 GAME BOOK 中 HELP 一项帮你解题。从中你会发现选好第一步是非常的重要!

至此, 整理一下数十段影片, 你可得到完整的第一片 CD 的影片欣赏:

Robin 开车抵达 Harley 镇的一家餐馆, 向女老板 Elline 点了二样小吃后, 趁机和她攀谈了起来。可当 Robin 问及她的右手和鬼屋的牵连时, Elline 脸色马上大变, 口中只说: "鬼的故事不足为信!"

Robin 在村间空地上发现了一块沾血的石头, 这时, 正巧遇上当地警察署长 Jim。Jim 好心劝她还是别管闲事!

Carl 从 GAME BOOK 中看到 Robin 身处危境, 似乎 Robin 也听得到 Carl 的警告声。

而一神秘女子正坐在几台监视器前, 一边疯狂敲打键盘, 一边着急的喊着: "Carl, 你在哪里……"

8th Hour

[谜语之八] sked Addled

关键: Addled 意为混乱, 故打乱 sked 后得到新词 desk。

答案: 一楼 Lib 中的书桌

[谜语之九] Part of the body examined in doctor's office

关键: body 意为身体, 再取 doctor's office 中的一部分 tor'so, 也是躯体的意思。

答案: Gallery 中地上的半截人体雕像。

[谜语之十] Libation for affectionate puppy called sounder

关键: Libation 意为祭酒, affectionate puppy 舔人的小狗就是 licker, 它的同音字 liquor 是烈酒的意思。

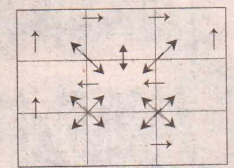
答案: 二楼 Brian Dutton 房间中电视机下方的那个曾看到过的酒瓶。

来到二楼的 GAME Rm, 这儿正有一桌球等着你。

[谜题之四] 桌球编号游戏

关键: 根据它们内在联系, 按顺序逐一为九球编号

答案: 内在顺序:



正确编号:

7	8	9
6	4	1
5	2	3

[谜语之十一] Animal sullied street

关键: Animal 意为动物, 重组 street 可得 setter(长毛猎犬)。

答案: 在此房墙上三只狗的画中最右边的长毛猎犬。



［谜语之十二］ Jfcr vx qctf, zay rmumy kcytd · E dcgf dcurb keyd kdetdym wmauy, zay dcgf um tjmytd · E dcgt um iflb cur xfy Ejau · Eq kf kfjf jficyfr Xma' r zf df bmu mq vx bmu.

关键：由 GAME BOOK 中提示可把字母一一推算，正确原文应是：Read my face but do not watch. I have hands with which to count, but haveno crotch. I have no legs and yet I run. IF we were related. You'd be theson of my son.

答案：一楼楼梯左边的古董钟

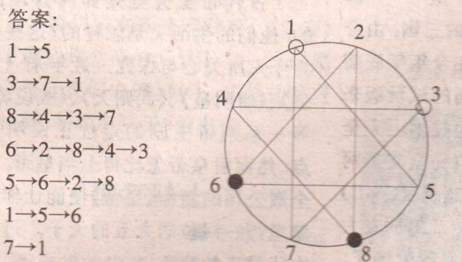
来到二楼 Ba，哇，好恐怖！

［谜题之五］四蜘蛛易位

关键：七步之内把两只咖啡蜘蛛与两只白蜘蛛易位。每次按有线移动一只蜘蛛，换蜘蛛移动算一步。

答案：

1→5
3→7→1
8→4→3→7
6→2→8→4→3
5→6→2→8
1→5→6
7→1



［谜语之十三］ Zu gotdy od mpy nrmy stpimt Zu drvpmf zrsmd aogy jrt iqpt viy jrt ypyjr htpimf

关键：全句正解如下：

My first is not bent around. My second means lift her up or cut her tothe ground.

答案：浴缸沿上的剃刀

［谜语之十四］Fruit loop on stove

关键：Fruit 意为水果，loop 是圆，stove 同义字为 range，圆在 range 上组成 orange(桔子)。

答案：一楼 din Rm 中水果画像中左下角的桔子。

前往还未曾去过的二楼 Ed Knox 卧室。

［谜题之六］推镜拼图

关键：记住镜子完整时形状，当它被取走一块打乱后，把它恢复成原状。



经验：由于每次打乱情况不同，故无固定解。应先确定缺少哪一块，从远的一端上下两块着手，慢慢推至缺镜处。在一旁用九张小纸模拟一番，可大大提高成功速度。

［谜语之十五］Dreams abound of arming the rebels. What of nocturnalhorses' schedule?

关键：重组 arming the 得到 nightmare 恶梦神话中的妖马。

答案：在此房的墙上可找到 Tuselli 的名画"nightmare"。

［谜语之十六］ A distant, ancient Castle keep. This famous prince a place to sleep. To sleep, perchance to dream. of an upset teagarden indochine.

关键：upset 意为颠倒，把 teagarden 颠倒一下变成 great dane 大丹狗。

答案：一楼 Lib 中壁炉左边的大丹狗画。

［谜语之十七］ A man—horse on the fly sounds like a wounded bull's eye.

关键：man—horse 为半人半马，bull's eye 是靶中心，就是 center，它的近音词 centaur 也是半人马的意思。

答案：三楼 chapel 里的有翅膀的半人马像。

找到半人马像后，你便会发现那有趣的三角棋。

［斗智游戏之三］连三边

关键：你与 stauf 轮流落子，谁先连出一条连着三个边的线即为胜者。

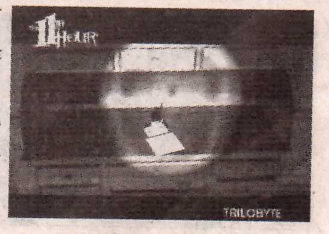
经验：先从底部第三排中间落子，住两底角发展，因为一角等于两边，所以胜利在望！

Jim 警长开车送 Robin 至 Dr. Thordan 的诊所。Robin 和柜台小姐 Marine(!)说明来意后，marine 很不情愿地通报了 Dr. Thordan。原来 Dr. Thordan 就是当年为 Elline 接上义肢的大夫。Robin 追问 Dr. Thordan 事情过程，他没办法只得道出了那段血腥的往事……Robin 听完后说她实在也不想让 Elline 勾起那痛苦的回忆，但她是唯一生还者。可 Dr. Thordan 告诉她除了 Elline 外，还有一个叫 Samatha forth 的女人也逃出生还，但自此和轮椅为伴……

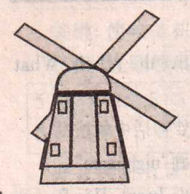
而 Marine 又在瀑布前与 Chuck 亲热，并交给了他一把剃刀……之后，Marine 来到了她母亲 Elline 的餐馆喝咖啡。Elline 劝她不要再和 Chuck 鬼混下去，以免败坏了名声。可 Marine 却顶嘴道："有其母必有其女嘛！"然后便扬长而去……

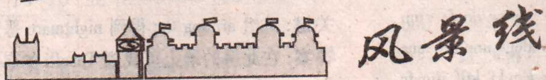
Robin 在跑回家中被突然窜出的 Jim 吓了一大跳，原来 Jim 只不过是专程为 Robin 送健康慢跑鞋的，真可谓大献殷勤！

在鬼屋中，Marine 牵着条狗在散步！突然，狗头变成了人头，而 Marine 却变了一副鬼样，原来她们都是半人半鬼的怪物！



而在最后，又一名探鬼屋的冒险者虽拼命逃跑，但最终还是死在了 Chuck 的剃刀之下……(下期待续)





PC GAME 风景线

游戏代有极品出　各领风骚白梦间

《三国风云》&《终极三国》

■热线导游/王越鹏

有人说三国游戏已经走到了尽头，三国题材不可能再出好游戏了。95年第一次看到《三国演义Ⅱ》的DEMO时，我也曾有过类似的想法，因为那段DEMO实在是太精采了，不会有人再作三国游戏了。然而半路杀出的《卧龙传》却给智冠与光荣以极大的冲击，《卧》以全新的战争模式、较强的AI让我真正地体验到"战事如棋局"这句话的深刻含义。96"登陆"的《魔兽争霸Ⅱ》与《C& C》一时间几乎占领了所有"战争游戏狂"的PC，三国游戏变成了"冷滩上的古董"，尽管有《三国志Ⅴ》与《三国演义Ⅱ》的出台亦无力回天，我的几个"三国迷"朋友亦开始动摇，难道三国游戏真的可以画上句号了吗?

沧海横流，方显出英雄本色。

事实的回答胜于无端揣测，三国家族将再添两员大将，他们是《三国风云》和《终极三国》。

《三国风云》由台湾世纪纵横公司制作发行，是一部"魔兽式的三国"。游戏中的各种兵士的行动方式、战斗的场面甚至连战死的惨状、建造物品的方式都一样，所不同的是在游戏战场上你能清楚地辨认出赤马绿袍的关羽、银盔素甲的赵云(而《魔兽》的大将长得都一样)。游戏对于天气变化的设计更是十分巧妙，分雨、雷、雾、雪四种。其中雷可以将野外的士兵劈死，而雪后护城河冻冰士兵便可以踏冰过河，吊桥自然就无用了。游戏提供了640×480和320×240两种显示模式，但片头动画竟然采用《银河飞将Ⅳ》的"百页窗"式(隔行抽色)显示，真是让人啼笑皆非。



《终极三国》是一部《C& C》式的三国，由合肥万森公司制作，预计在今年年底前后上市。从目前笔者得到的试玩版来看，尽管图像尚待改进，但技术上完全达到了《C& C》的水准(完全支持网络)，并且在某些方面有超越《C& C》之势。玩过《C& C》网络游戏的朋友大多数喜欢偷袭，可一旦被发现就惨了，在《终极三国》中你可以换上别人的服装，这样不必担心偷袭被发现，但可怕的是你的军营中也许就有伪装的奸细! 简化的建设使玩家可以把主要精力投入到战略战术上。绝无《三国志Ⅴ》的那种条条框框的选项，正所谓"兵无常势，水无常形"，方可出奇制胜。具体的打法需要玩家自己去开动脑筋，如可在运粮车中暗藏军士，等敌人来抢粮时突然杀出……凡此种种不胜枚举。

我认为，《C& C》尽管十分出色，但就其战斗模式而言，仍然是"游击战"，是现代战争中的"穿插术"。尽管这些在海湾战争有出色的运用，但做为全军的统帅应着眼于整个版图，视之为一盘棋。战争类游戏应吸收些《卧龙传》的优点，让玩家认识到军事要地与交通重镇在战争全局中的重要性，玩家不仅应该是战术高手更是战略专家。

令我兴奋的是当我将这些想法告诉万森公司的副总经理王连发先生和程序设计师李达有先生时，他们表示将调整程序增加这些新构想。三国迷与《C& C》迷们，你们如有什么好的想法和建议不妨来信谈谈，想试玩该游戏的朋友可向北京捷径电脑公司邮购。(每套一张磁盘15元，含邮资。内有《终极三国》试玩版及万森公司的一套全中文语音网络游戏《真的麻雀》。)

唐宗宋祖俱往　风流人物唯今

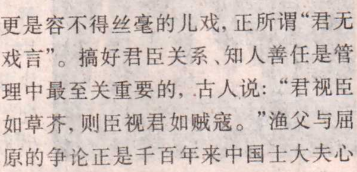
《皇帝》

■导游/阿魔

"中国的男子没有谁不想当皇帝的，因为……"(柏杨语)。

古代帝王究竟是如何管理国家的，他们的生活又是怎样的?这些一直为今人所关心与探究，近年来《秦始皇》、《唐明皇》、《武则天》、《戏说乾隆》等一系列帝王剧的走红正说明了这点。然而看皇帝怎比得上当皇帝，台湾全崴公司的新作《皇帝》便能让你在电脑里当一回位居九五的天子，过一把古代君王的瘾。

做了皇帝的你要统领礼部、吏部、刑部、兵部、户部、工部六部，要想将国家治理得五业兴旺、国泰民安，绝不是一件容易的事。古人强调"修身、齐家、治国、平天下"，这是一个递进的过程，而修身的根本在于"正心"。游戏重点考查玩家的两个方面，一个是做人与从政的原则，一个是管理的能力与技巧。对于皇帝而言做人与从政是密不可分的，即以什么样的心态面对天下众生。而管理更是容不得丝毫的儿戏，正所谓"君无戏言"。搞好君臣关系、知人善任是管理中最至关重要的，古人说："君视臣如草芥，则臣视君如贼寇。"渔父与屈原的争论正是千百年来中国士大夫心



态的写照，做为君王不可不查。

尽管这部游戏加入了御书国、棋琴阁、武道馆等后宫生活的内容，但仍与传统养成类游戏有着本质区别，因为玩家更多的是检验自己“治国，平天下”的能力，同时它所揭示的种种问题更是值得我们去思考，有心的玩家也许会找来四书五经读一读，特别是《大学》和《论语》。我太危言耸听了，可能有的玩家已经退却了，不过胆小可当不了皇帝呀！

游戏的画面完全是中国传统画风，金壁辉煌、气象森严！如果说《仙剑奇侠传》是颐和圆的话，《皇帝》便是紫禁城。

六月份台湾《软体世界》就报导了这部游戏，但时至今日（1996年9月15日）我仍未拿到这部游戏，《皇帝》成了最让我期待的GAME之一，但愿它不要让我们失望。好了，还是让我虔心地等，等着有一天“做皇帝”。

疯狂骑士

■导游/Viking

发动机的尖啸、警笛的狂鸣、还有迷人的重金属乐，这就是钢铁与速度的结合物——ROAD RASH（疯狂骑士）。在3DO与土星之后，终于要在电脑上出现了。这款由EA studio推出的

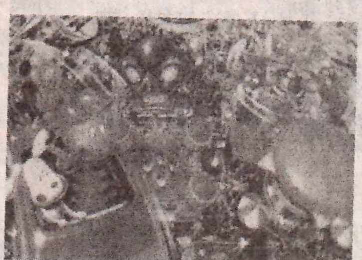


大作，是ROAD RASH系列的第四代，它集前3代之大成，更使无数的“电脑飞车党”翘首以待。该游戏有两种模式，既可在Thrash Mode中逞一时之勇，开心解气一番，又可以在Big GAME中从长计议，赢钱买车，从而获得最终的胜利。游戏中共5条跑道，从城市到海边高速路，每个跑道又分5个级别。还有三个档次的十余辆摩托供挑选。当然，胜利永远来之不易，你要在十五名男女骑手中挑选一位，运用高超的车技，驾上精良的摩托，还要有铁拳甚至是短棍或铁链，来确保自己的领先地位，还要提防随时追来的骑警，甚至可在大街上肆无忌惮地横冲直撞。怎么样，手痒了吧。另外EA studio还专门请了6支美国当红的非主流乐队为游戏配乐，还有两段MTV和好几段数码录像，保证你大呼过瘾，但不要高兴过早，此游戏需奔腾75、8M内存、WIN95，还需加装DirectX 3D加速程序，不过这总比一辆“哈雷”摩托车要便宜得多。

主题公园

■导游/维京

谁说我们玩不到简体中文版的国



外游戏，《主题公园》经过电子艺界有限公司北京办事处近半年的潜心制作，就要以第一部在大陆汉化的简体中文版游戏的身份与广大玩友见面了。这个模拟游戏先后荣获数十项游戏工业界大奖，全球销量已起过100万。

《主题公园》中，你要利用手中有限的资金在世界各地建设游乐园，四处发展，从伦敦到东京、北京、悉尼，直至坐上世界游乐园界第一把交椅。创业之初，你只拥有蹦蹦床、转盘车等4种游乐设施，想要捞更多的票子，你要逐步研制出过山车、鬼屋、激流勇进等几十种更高级的游乐设施。还要增设打鸭子、剧院等辅助设施及雇拥小丑表演、警察巡视、清洁工、修理工等十几种工作人员。为了服务游客，更要兴建麦当劳、可乐屋甚至厕所等服务性设施。当然经营者不可能总是无往不利，消费者协会的监督，雇员们要求加薪及罢工，竞争对手的落井下石、收购股份，足以使你手忙脚乱，充分体会到创业维艰。但在占领世界各地的游乐园市场后，成功的感觉会令人陶醉。不妨用《主题公园》来不花钱地体验一下“下海”的感觉。经营《主题公园》不仅使别人欢乐，还可使自己一起高兴。比起当什么市长，岛主的要强多了。OK！一个月后“公园”见吧！

牛蛙的大手笔

■热线导游/宏逸

牛蛙是世界上成功的游戏软件开发公司之一，它的游戏颇具创造力，同时它的每一个作品都是优秀的，牛蛙是一家由玩家建立的，为玩家而存在的公司。它创立于1987年，创始人PETER MOLYEUX和LES EDGAR当时都是游戏迷。他们在业余时间为AMIGA电脑上的游戏编制数据库和逻辑程序，但他们觉得他们应该编写一些与众不同的，前所未有的游戏。为了保证这个游戏的质量他们组织了一群热血的玩家，这就是牛蛙的前身。他们的第一个游戏是POPULOUS，这是一种全新的游戏类型，叫做GODSIM，你在游戏中扮演的是上帝的角色，你可以控制一切。而这在1987年还是从未听说过的东西，于是这个游戏被除了EA以外的所有的公司所拒绝。经过两年的艰苦奋斗之后，1989年当它正式发行的时候确引起了游戏界的一场轰动，POPULOUS横扫了世界的游戏排行榜，垄断了当年的大部分最佳游戏奖。最终在近20种游戏平台上售出了近300万套，在这以后牛蛙的POWERMONGER、POPULOUS Ⅱ、《极道枭雄》（SYNDICATE）、《主题公园》（THEME PARK）都再现了POPULOUS的辉煌，最近的游戏《狂野飚车》（HIOCTANE）、《魔毯》（MAGIC CARPET）也同样大获成功。其中《极道枭雄》、《魔毯》和《主题公园》的销量都超过了100万套。1995年牛蛙正式加入

了它的长期合作伙伴EA公司的旗下。牛蛙的每一个游戏都是精心制作的，而且都十分有创造性，《极道枭雄》制作了3年时间，《主题公园》制作了2年，也许正是他们在游戏界和玩家心目中享有盛誉的原因。今年秋季几款制作时间达两年以上的游戏又将与玩家见面了。这款游戏以前我曾在风景线提到过，从本期起我将一一向大家做更详尽的报道和评述。

地下城守护者

《地下城守护者》(DUNGEON KEEPER)本来四月份就要上市的，但是不知什么原因，一下就推迟了半年之久，我想它一定会更好。这又是一个极富创造性的游戏，玩家所扮演的角色由传统的RPG中进入地牢寻宝与怪物搏斗的英雄变成了指挥怪物、为保护地牢中的宝藏而大战"英雄"的地下城的主人。这个游戏是一个动作加策略类的游戏，在游戏中你要建造你的地下城，购买并维持一支怪物军团。而且你还要研究魔法，给予入侵的"英雄们"致命一击。而当"英雄入侵"时，你还可以做为你手下的一名怪物去用第一人称的游戏视角与敌人厮杀。强大的魔法、致命的陷阱和邪恶的怪物是你用以对付那些入侵者的法宝。在你胜利后那些怪物也会背叛你，他们会自相残杀甚至偷走你的宝藏，所以你一定要为他们提供充足的食物、厨房和各种刑具一应俱全的审讯室，以保证它们的忠诚度。



在这半年的后期制作中牛蛙又加入了研究魔法和怪物的忠诚度这两种新的游戏成份，而决非在除BUG，这正是牛蛙公司为玩家着想，力图使游戏尽善尽美的最佳体现。更值得一提的是游戏的动作部分，完美地展现了牛蛙公司在动作游戏中的独创，游戏中的地下城是可以360度旋转的三维世界，你可以从第三人称的视角侧面观察你的怪物的行动，也可以从地下城的上方以鸟瞰的视角观察地下城的情况。在你作为你的手下的怪物与英雄战斗时，游戏切入了第一人称的射击游戏的视角，但决不是DOOM或是DUKE的形式，它可以很流畅地上下切换，高低起伏，游戏中有一些会飞的怪物，当你用它们进行战斗时你会清楚的体会到这种引擎的魅力。在游戏中还有吸血鬼，它们漂浮在空中飞行时游戏的视角可以非常平滑自然的切换。施展魔法的场面极其壮观，而且采用真实光源，物体的阴影会随着它们的移动而实时地变化，这一切都为你带来了逼真的视觉效果和完美的视觉享受。

游戏还提供了三种网络游戏方式，4人可以扮演地下城主的角色对战，或是1个地下城主大战7个入侵英雄，也可是8个英雄之间为了地下宝藏而大打出手。(下期我将继续报道)

时空游侠

■导游/阿魔

《时空游侠》(Time Commando)是我今年最期待的游戏，该游戏分九大时空，先后可自动存档二十余处，不论是色彩斑斓的剑齿虎、喷火巨龙、古罗马的斗兽场、还是未来的宇宙太空，全部采用三维制作，人物、动物的一举一动极为传神，可以说每处的动画都可以成为普通游戏的"重头动画"。我兴奋得一夜未眠，一直打到通关，似乎"好几年"没有能吸引我如此"狂玩"的游戏了。具体的内容我已兴奋得难以言表，下期看全攻略吧。《时空游侠》可以100%地毙掉《鬼屋Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ》、《魔域迷踪》以及《追命骑士》。

附:《时空游侠》最新情报

情报员:宏逸

Activision与McAfee联合销售Commando(时空游侠)和Scan。Activision以其MechWarrior和Zork系列闻名遐迩，而McAfee则是著名的制作反病毒软件公司，Activision获得了Adeline(曾制作《双子星传奇》)的时空游侠的美国代理权。在时空游侠中赠送一个McAfee的WebScan，这是一个在Internet浏览器和Email系统中反病毒的软件，而购买McAfee的VirusScan、WebSan和Commuter的用户将收到一个特别版的《时空游侠》。



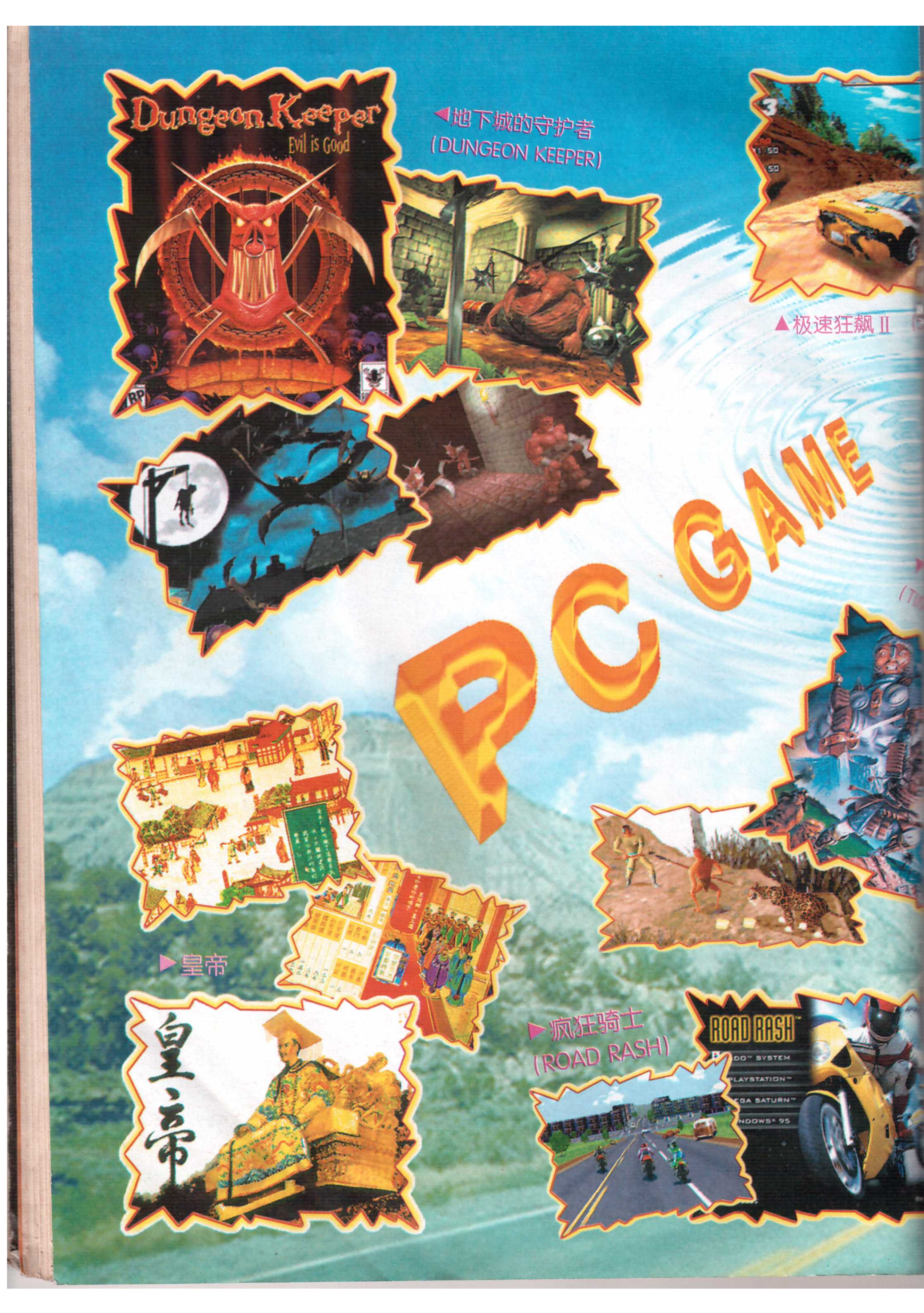
同时McAfee和Activision联合举办了一个在网络上的促销活动，获奖者可以去《时空游侠》中的8个国家中的任何一个去免费旅游。

做上述促销的软件有60000套《时空游侠》和150000套WebScan、VirusScan和Commuter。同时他们还在各自的Internet的WWW站点上进行相互宣传。

《时空游侠》的有奖问题是在Activision的WWW站点上，问题是一些游戏中武器的名字，你必须四选一的选出这些武器出现的相应的年代，然后在答对问题的读者中随机的抽取8名获奖者。获奖者可以选择8个地方是：发掘出恐龙的美国的科罗拉多大峡谷、庞贝古城遗址、日本东京、苏格兰凯尔特人的城堡、玛雅文明古迹、美国蒙大拿州、越南的胡志明市和美国的空间夏令营营地免费旅游。




SCREAMER
极速狂飙
如果你得到一款《梦游美国》+《极品飞车》式的赛车游戏，SCREAMER 是最好的选择。(详见正文第 24～25 页)
LOADING



◀地下城的守护者
(DUNGEON KEEPER)

▲极速狂飙 II

▶皇帝

▶疯狂骑士
(ROAD RASH)



CREAMER II)
▶圣光岛
聖光島
风暴线
时空游侠
COMMANDO)
▲终极三国
▲三国风云

我们不可能有三条命或更多

■文/星河

让我们从简单的游戏开始说起。

还记得《大富豪Ⅱ》开局可带多少身家吗？阿土仔、戴安娜是25000，其他人为27500或30000，最高的约翰乔是35000。但你相信吗，就凭这点资产起家，不通过《整人专家》之类的帮助，能把总资产玩到1500000000——别数了，15亿。

这并不夸张。事实上笔者“阿土仔”与玩友“戴安娜”的“总资产值”均逾10亿，首位数字在“财产查询”表中已不可见，平时路过银行存取更不必说，手指微动数额便超出显示。大概是由于整个社会经济的发展，连带着苟活的“金太郎”也活得有滋有味，总资产居然也过了千万。其实这局尚未结束，可“戴安娜”资产一过15亿，电脑就自动强行退出，也许它实在不能再容忍了。

这一局面是如何出现的呢？很简单，在股市里抢短线。按理说《大富豪Ⅱ》要求股市“涨跌”值转红时买进方能赚钱，金太郎之流即是这么做的——老老实实炒股。问题是《大富豪Ⅱ》不能控制骰子点数，并非谁想进市就能进，欲为股市顺民却没门儿。那么也好，《大富豪Ⅱ》股市自有弊病：它无破产股一说，最低股价不过10.00。因此不管牛市熊市，见10.00就大量买进。不管对手怎样使“黑卡”，大不了下次进来还是10.00；可是要涨的话，那么要涨到20.00就能赚一倍，涨到40.00就是翻两番。粗看起来没什么，基数一大进项可就不菲了。股市一次买卖限额50000股，10.00一股总价就是50万。带着1亿进去，就得不停地拨动鼠标200次！这还没把10亿都取出来呢，否则股市会发疯的。

《大富豪Ⅱ》的本意是想告诉人们房地产是生存和发展的保障，可依上面的经验，就是寸土不据也没什么可怕，股市的收入足以支付大厦林立的旅费。

可见，游戏往往未必教授我们真实的经验。笔者在游戏中几次设想，假使这不是游戏我将如何暴发？而事实上真要这样我会赔死在股市里面。

我们仍旧谈论简单的游戏，说到本文的题目上来。

这一数据是从传统游戏说起的。在早期游戏中，游戏者一般都有三条“命”，往往是三条命结束之后，屏幕上会打出“GAME OVER”。三条命，给了我们足够的犯错误机会，无疑是对游戏者无意失误的一种宽容。但它同时也给了我们一条不良的经验：在实际的历险中，至少也有两次无害死亡的机会。而实际上，即使我们并未进入大机器布置的魔窟，没有前往二战时代的战场，更不可能亲身进军宇宙空间，单是马路行车，就有可能因此而盲目高速驾驶。

现在我们来谈论一些新型的游戏，比如那个著名的《仙剑奇侠传》。

玩“仙剑”有如在读一部脍炙人口的武侠小说，而游戏者就是那个从身无半点武艺的楞头小伙成长为大英雄的主人公。它较同类游戏更优之处在于开篇没有冗长的介绍，而是把所有线索融在游戏当中，如果不仔细注意人物对话和搜寻物品，就会不知所云和无所适从，有时还会像小说所描写的那样，在某一场合突然想起过去好象哪位前辈对自己说过应该如何行事。

现在来说它的缺憾。像同类游戏一样，其主人公必须成长。但是，如何完成这种成熟过程呢？依靠经验值。主人公每打一个胜仗，经验值就会一点点提升；积攒到一定程度，就能够学会一种新的招数。而这就好比告诉我们，经验是一种看得见摸得着的东西，它可以立竿见影地获得，有时候甚至能通过其他渠道暴涨。最著名的莫过于众所周知的《疯狂医院》，“实习生孟谷”可以终日闲逛，病人不看急诊不管考察不去单靠溜须拍马请客送礼而狂涨考核值（这还说得过去）和经验值（简直毫无道理）——当然同时还需不辨是非地狂夸同事，依次荣登住院医师、主治医师、主任医师、副院长乃至院长的宝座。女作家毕淑敏专门以针砭现实的笔调写过这个游戏。

事实上经验的获得是一个渐进的过程，并不是通过具体行为而必然增长的，心理学家认为，经验是通过感知觉和抽象思维的不断反复才得以完成的。这就好比人类的学习过程，我们并不只是在学习知识，更重要的是在学习一种思维方法。像某些科幻小说所写，把所有知识都注入人脑，就能培养出一名博学的大师，纯属无稽之谈。事实上学习本身也是一种“学习”过程。比如我们所学习的数学虽然极为抽象，而且许多内容在将来的工作中未必会使用到，但学习它却能培养和锻炼我们逻辑思维的能力。

当然，传统的改变是依赖技术的提高而逐渐完成的。在《大富豪Ⅲ》里不但可以方便地出入股市，而且出现了股息，甚至配给原始股。三条命的历史也在许多游戏中成为过去，在“仙剑”中只要倒下一次就会出现“胜败乃兵家常事，大侠请重新来过吧”的字样。而且“经验值”的出现恰恰说明游戏的设计者们已经意识到了这种学习中的“学习”，他们已经有意识地把简单的“过关”变成了“渐变”。相信在不久的将来，这种断续的“渐变”能够演变成一条真正连续的曲线。

朋友你别去参加“波黑战争”

——为游戏软件《波黑战争》而作

■文/高倩

二十世纪未过完，中国竟有人突发奇想，要漂洋过海到一个陌生的地方，去参加一个兄弟民族的相残。

中国人你自己也有的是家政家事，数十个民族外加台湾问题香港问题澳门问题国际调停人多的是，煽风点火你要把握不住兴许还要自家兄弟阋于墙。近百年中国历史翻一翻看一看想一想，仗着自己船坚炮利财大气粗非要为你调停“家务事”顺便带来洋枪洋炮东洋刀外加鸦片烟二两由不得你尝还是不尝，中国人你怎么好去学这个样。

巴尔干是肥肉就难免有围着转的豺狼，你争我夺总是老百姓遭祸殃。苦难育出的儿郎自然不同凡响，千锤百炼人也能变成钢，想当初德意法西斯横扫整个欧陆何等猖狂，那么多列强不是逃跑就是投降，南斯拉夫你是那么弱小骨头却不软，流血牺牲终将豺狼赶出自家的牧场。苏联曾当老大哥，它走的路谁敢说短又论长，偏偏小兄弟你就是不认帐，要自己走路不腿软。现在又有人在那个地方搞名堂，中国人你去为他们捧个什么场。中国和南斯拉夫有相似的经历，惺惺相惜互敬重怎能趁火打劫去捞洋官洋职洋勋章。就算你帮一个兄弟打赢了另一个兄弟，除了徒增民族怨愤你脸上怎可能有荣光。

中国人你也许困顿的太久长，外面的世界很精采难免心驰神往，你可以去求学求财求前程甚至去求取一份现成的他人创造的辉煌，但千万别去外面杀人、帮人杀人、杀和自己近日无怨往日无仇的人。别说你现在船尚未坚炮尚不利财还不大气你千万别粗，就是有一天你船坚炮利腰缠万贯也别学过去和现在的那些“国际警察”动不动就把自己载满炮弹的“民主”车轮碾压在别人的土地上。

中国的历史长又长，中国的故事讲也讲不完，一个“三国”风靡多少人出了多少版，何必学外面有些人用软件篡改历史发动战争伤害他国人民的情感。总有一天人家兄弟又团聚，参加波黑战争的人你怎么了结这笔感情帐。

9月日本游戏排行榜

编译:吴波

1

104446票

TOBAL NO. 1

机种:PS
厂商:SQUARE
种类:ACT
发售:8月2日

著名软件公司SQUARE加入PS的第一部游戏以绝对优势居9月排行之冠。从得票数的悬殊足可看出玩家对它的宠爱之深,不愧是格斗名作开发组"DREAM FACTORY"的结晶作品。游戏的乐趣之一是QUEST模式。在这个模式中玩家会得到许多贵重又方便的宝物,其中之一的"肉"不仅仅可以回复体力,在体力尚满时使用还可以提高防御力。

2

66057票

街霸ZERO 2

机种:PS
厂商:CAPCOM
种类:ACT
发售:8月9日

PS版的《街霸ZERO 2》较SS版早推出些,迫不及待的街霸迷们可以先试试PS版的手感。也许PS的手柄玩街霸有些困难,在SS版正式推出前先忍耐片刻吧。在"ZERO2"中,按方向键一圈的必杀技较易使出。输入指令是←↙↓↘→↑,秘诀是最后必须准确无误地按"↑",掌握后桑吉尔夫等的必杀技就不很难了。

3

58833票

心跳纪念品~Forever with you~

机种:SS
厂商:KONAMI
种类:SLG
发售:7月19日

一名女孩对你的感情如果出现炸弹时一定要小心,炸弹一旦爆炸,不仅她对你的信赖度将下降,其他女孩间也会传开关于你的流言。谨记,在其他机种版本,最后一年的1月和2月绝不会爆炸的炸弹在SS版中有可能爆炸。另外,在片头动画中,诗织在树下扭头说话时,按住2P的C键不放,可以听到诗织的告白。

4

42093票

世界棒球EX

机种:PS
厂商:NAMCO
种类:SPG
发售:7月26日

一款很强调真实感的棒球游戏,虽然人物还是Q版的。守备一方按键的轻重可以控制投球和传球的速度,但如果按键过重,则容易导致暴投,即使对手不好接的坏球,击球员一定要掌握好。想起来很象早年FC版的棒球游戏,速度慢得每小时成负数的投球令击球手目瞪口呆,无从下手,确实可笑。

5

34216票

VR战士KIDS

机种:SS
厂商:SEGA
种类:ACT
发售:7月26日

这款游戏中人物个个性格十足滑稽可笑。《VR II》中的人物及必杀技全部被保留且增加了许多模式。其中"KIDS模式"中只需按拳或脚键,角色便可出人意料地使出必杀技或反击技。在街机模式中,角色选择时按住L和R键不放再决定,会出现新的视觉模式。游戏片头和每个人正常通关后的动画十分精彩。

6

32627票

波波罗克罗依斯物语

机种:PS
厂商:SCE
种类:RPG
发售:7月12日

在第一座城中能得到怪物图鉴。完成图鉴是本游戏的乐趣之一。在パーセラ的道具屋的柜台里有个宝箱,不要急于打开它。这样随着游戏情节的发展,其他的道具屋卖的物品将会变成十分贵重的宝物。怎么样,先忍忍吧。

7

30072 票

GREATEST NINE'96

机种:SS
厂商:SEGA
种类:SPT
发售:7月19日

SEGA SPORTS 的一款新棒球游戏。游戏使用真人扫描映像,操作性也十分好。在前作中,只要用力按一下击球键,就会自动挥棒击球。而在本作中,如果在按击球键时松手,球棒会举到一半便收回。这样,就可以避免去击不必要的坏球 。

8

28788 票

STAR OCEAN

机种:SFC
厂商:ENIX
种类:RPG
发售:7月19日

游戏中使用"特技"可以得到许多特殊效果。然而使用特技需要许多条件。如角色的音感,DESIGNSENSE 及最初拥有的タレント(才能)。在角色表示画面时按 X 键可以了解各角色的不同才能。只要不断地使用特技使角色长级,便可以拥有 4 种以上的才能,最多可以达到 10 种。

9

27378 票

口袋魔鬼

机种:GB
厂商:NINTENDO
种类:RPG
发售:2月27日

究竟有什么魔力使这款半年前发售的 GB 游戏位于排行榜长久不衰? 本游戏中登场的口袋魔鬼有 100 种以上之多，而玩家的目的是捕到所有魔鬼做成"魔鬼图鉴"。当然,抱有同样目的的竞争者也很多,有时你必须同他们交战或者用已捕得的口袋魔鬼进行交换以逃避战斗。

10

24636 票

实况职业棒球'96 闭幕版

机种:SFC
厂商:KONAMI
种类:SPG
发售:7月19日

在前作的 SUCCESS MODE 中，可能专心培养自己喜欢的选手成为超级明星。这次如果仍想培养相同的选手却得从头开始,是否有些残酷?实际上以前的PASSWORD 仍适用于本闭幕版，只要输入前作的密码，一切便会接前作继续进行。

11	十项全能运动会	SS	SEGA	SPT	7月12日	24385
12	Over Blood	PS	RIVERHILL SOFT	AVG	8月2日	24247
13	超级玛利奥 64	N64	NINTENDO	ACT	6月23日	22973
14	生物危机	PS	CAPCOM	AVG	3月22日	18820
15	亚特兰大奥林匹克运动会	PS	KONAMI	SPT	6月28日	18661
16	刻命馆	PS	TEMCO	SLG	7月26日	17035
17	NIGHTS	SS	SEGA	ACT	7月5日	16687
18	Fighting Illusion ~ K－1 GRANDPRIX	PS	ENTERTAINMENT	ACT	8月9日	15259
19	土星炸弹人	SS	HUDSON	ACT	7月19日	14504
20	亚鲁巴战记外传	SS	SUNSOFT	RPG	8月9日	14070



火焰之纹章

—圣战的系谱

■文/王奇 刘琨 王洋



SFC 厂商:任天堂　类型:S・RPG

传说的年代/世界残喘在恶梦阴影中/濒临绝望之际/十二圣战士破空而降/黑夜撕裂,魔神被擒/一切又回到了和平的怀抱/多少年过去了/邪恶势力再掀战乱/光与暗的殊死决斗/圣战士的后裔奋勇迎敌

第一部　基础篇

气势磅礴,版图纵横千里的战争摸拟游戏《火焰纹章》一经推出即在日本荣登游戏榜首,其瞩目程度由此可见。这里先说说游戏中举足轻重的部分:

手柄功能:

SELECT 键:在地图上进入视窗

START 键:省略过场对话

Y 键:加速,看全版地图

X 键:在角色身上使用可调个人资料

A 键:决定

B 键:取消、退出

L 键:顺序移动至各城池

R 键:顺序移动至我军未行动队员

个人资料

Fight Skill:战斗能力(包括攻击力,魔法力,命中率和技能,素早,运气,防御力,魔防力)

Possession Item:拥有物品

Personal Data:个人简历

Weapon Level:武器级别

Special Skill:个人绝技

个人资料中按 A 键可显示一图"神の系图"图中围绕光神图腾的十二件圣兵器代表了十二个家族的圣战士身份,如果血脉为直系就会闪闪发光,旁系的微微发光,而没关系的就一点亮没有了。

此图左半从上至下为:

①. Baldo: 圣战士,传说兵器为圣剑ティルフィンゲ

②. Holsety: 风使者,传说兵器为风之魔法フォルセティ

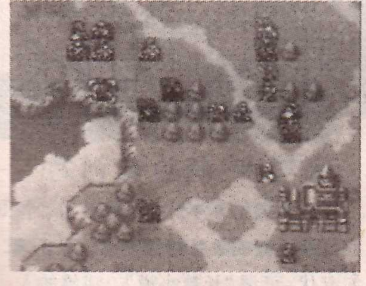


③. Narga: 圣者,传说兵器为光之魔法ナーガ

④. Neir: 斧骑士,传说兵器为圣斧スワンチカ

⑤. Noba: 枪骑士,传说兵器为地枪ゲイボルグ

⑥. Hezul: 黑骑士,传说兵器为魔剑ミストルティン



此图右半部从上至下为:

①. Odo: 圣剑士,传说兵器为神剑バルムンク

②. Dain: 龙骑士,传说兵器为天枪グングニル

③. Ulu: 弓射手,传说兵器为圣弓イチイバル

④. Blagi: 大司祭,传说兵器为圣杖バルキリー

⑤. Tardo: 魔法骑士,传说兵器为雷魔法トールハンマー

⑥. Fala: 魔法骑士,传说兵器为炎魔法ファラフレイム

战斗指令

こうげき:作战

たいき:确定行动

そうび:确定迎敌武器或更换武器

アニメ:选择战斗画面表现方式

つえ:使用法术

はなす:交谈(二人相邻时)

むら: 我军占领村庄正门时可解放该村

あげる:交出全部个人资金

はいる:我军接近自城门可进城

しゅび:上城池守卫

せいあつ:占领敌城

城内图形指令: 在自军大本营内会出现(从左往右为)

①进入城下镇:

修理屋:修补兵器的耐用度

斗技场:升级和赚钱的好地方

中古屋: 内有两种指令,左为卖左为买

占い屋: 占卜恋人和战绩,后半部会有测知父母血缘

预り所:存放和提用道具的地方

道具屋:出售新物品

②出城战斗

③登城防守

④变更职业(20级才能进行)

⑤法术

⑥转让资金

功能视窗：按SELECT键或光标指在空地此指令表出现。

エリート:经验值加双倍

值切り:半价优惠

⑤设定:各项基本机能没定

⑥回合终了:回合前未行动可记录

难忘的武器:

A. リブローの杖：可给10步内一个自军战士加血



①个人资料表：调左，右可查看个人所有情报，其中"会话"一栏尤为重要

②宝物道具：可按种类，50音图（日文），宝物拥有者三种状况进行排列。

③战场情报及各军情报

④绝技:(各人不同)

盾牌:可避开对方攻击

怒り:必杀反击

追击:连续反击

连续:命中率提高

盗窃:攻击对方时偷钱

确る：可令与自己横纵向相邻的队员行动后再行动一次

カリスマ:帮助同伴

见切り:将必杀技封印

祈り:回避率上升

必击:攻击力加倍

待ち伏セ:先发制人

突击:多次攻击

流星剑:攻击五次

月光剑:令对手无防备

太阳剑:把受损程度转为HP回复

ティブ:每回合回复5－10HP

リザーブの杖:10步范围内给我军加血

レスキューの杖：将自军一人调至身边

レストの杖:可解除敌所施封印之术

B. 武器级别分为☆、A、B、C四种☆级为圣兵器。



第二部 经验教训篇

此作人物繁多，登场的各国、各大家族之间的关系错综复杂，情节跌宕起伏，可谓"长篇小说"。成堆的人物资料、登场人物对话、过场情节对于初玩者来说怕是"吃不消"，稍有疏忽，就会错失一位重要伙伴（错杀）。登场的人物也绝非敌我双方这样立场分明，经常有态度暖昧者出现，让你决定是战是和，连敌军的重要将领也有机会与你"化干戈为玉帛"，这就需要你在战斗百忙之时兼大搞"世界联盟"。可说《火》一反传统SLG游戏简单的敌我肆杀即分胜负的观念。玩家在游戏时要明察秋毫，找出"不战而屈人之兵"的捷径。而且本作重点放在团体作战的战略技术上，如果只注重培养一、两位"爱将"，开头受影响，慢慢地到游戏中期会陷入困境，只有调记录从头来过。

游戏中人物在战场上不单单以兵种区别，还有重要的血脉图系，找出十二圣战士的真正后裔，这是游戏的关键。但合理适宜地运用战术才是游戏中致胜的法门，象"引蛇出洞"，"诱敌深入"，"明修栈道，暗渡陈仓""分而击之"，"声东击西"等古今兵法要诀都能一一演练，而采用斯巴达克思曾用的边跑边杀敌的战术几乎百试百灵。可看出设计者花了不少的心思。下面将我们几个人通关的经验整理出几条，以供广大玩友参考。

（一）在初期即要全面培养各个兵种，但战斗中和格斗场所得经验值有限。由于每一个敌城的BOSS不一定会一击必死，每回合可自动回血，可派战士轮番挑战，受伤的可由有回复能力的同伴解救，这样大升段位，不亦乐乎。

（二）熟记手下各大将的技能，配合使用，确认距离，利用地形（象城池，村庄，树丛等增加防御10－30%，沙漠，水中，桥减10－30%），尽量让我方占

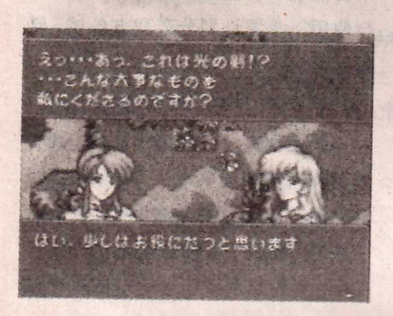


地利，敌军困于劣地之中。充分使用骑兵的二次移动的特长（即一次行动力未耗尽，仍有些许范围行动），达到“敌疲我打、以退为进”的游击战略。加上第二章后有“踊る”能力的舞姬登场，联手对敌则会大获全胜。

（三）随时查看状况表中“会话”一栏，及时与所标人物对话，可得到重要宝物和线索，不然会错失很多机会。

（四）游戏中有武器属性相克的设定，基本是剑比斧强，斧比枪强，枪比剑强，每员大将都要多备几种武器，视情况使用，魔法也是如此，各兵种之间也有此情况存在，如弓箭手是天马天龙骑士的天敌。

（五）在个人资料中指武器按 X 键可



调出武器性能表，其名称后有一黄色大星形，数字为杀敌人数，达到一百时，武器威力提升，可成“百人斩”，轻易使用一击必杀的绝招。另外随时注意修补武器耐用度，等坏了再修，你会发现费用高得惊人。

（六）在游戏中队员总是有恋爱纠缠，成双成对的，让情侣站在一起杀敌，经常会出现“会心一击”。在后半部由于兄妹（姐弟）很多，站在一起也会提高战斗力。

第三部 战争篇

序章 圣骑士诞生

这一章不算太难，玩家可在此熟悉游戏系统，援军在第二、三回合出现，地图下方的村庄有速度指轮，不能放过。以后各章都要争取每个村庄不被敌匪烧尽，切记。中途アルヴォス卿出现，主角与其对话得银剑。



第一章 精灵森林的少女

这一章起故事情节渐入佳境，主角先解放ジェノア城后，会说服女剑士アイラ加入。与此同时，还要照顾好エーデイン与盗贼デュー逃跑成功，真是有点手忙脚乱。据朋友介绍如不让アイラ加入，其后几章将有另几位伙伴加入，请玩家自行定夺。

解放マーフア城得スキルリング，主角会碰见精灵森的少女，一见钟情，她却悄然而去。其后由エーデイン说得敌三王子ジャムカ。待穿越森林时，巫女再次出现，其拥有法术



可封住ヴェルダン城魔法师妖术。

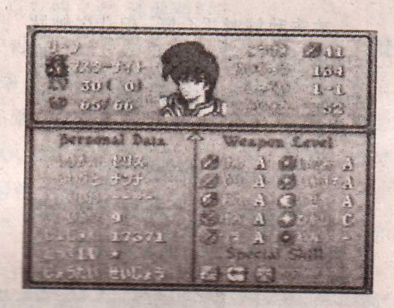
第二章 阿古斯多利亚的动乱

AGUSTRIA 诸盟国战乱又起，我军前去救援危急的盟军之城ノディオン城。在格斗场全盘通过可收剑斗士ホリン。主角与盟军ラケシス对话，她会加入。如在八回合内拿下敌城ハイライン城，会有吟游诗人レヴイン与舞姬シルヴィア救助被强盗袭击的村庄。

面对ヴォルツの佣兵军团，主角说服了自由骑士フリ-ナイト弃暗投明，但必须给他一万元。アンフォニ－城制压后，东北面敌军倾巢而出利用我方后防空虚猛扑过来。吟游诗人可在原我军城池说服天马骑士团团长フュリ－加入。

第三章 狮子王

战败的敌军死灰复燃，勾结沿海海盗向我军三面夹击，我军派天马去救助村庄，再兵分三路在半路迎击敌军，不要使其包围我军。マディノ城



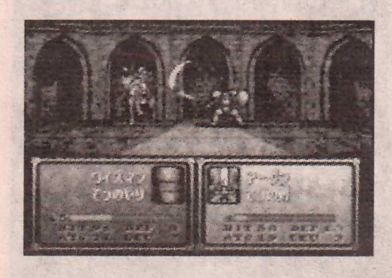
制压后，狮子王エルトャン率部前来挑战，由其妹ラケシス说服兄长，他会离去。狮子王回城后被抓，敌又出动龙骑士团，可派弓箭手与魔法师迎敌。

シル[illegible]－ル城制压后，地图上方会有三个新伙伴等待援助，应提前派天马去。盗贼在北面塔下可得宝剑一把。此章结束后キュアン、エスリン和フイン会离去，所以想法提前换下有用的道具。

海贼城制压后，主角竟被本国说成是反叛者，国内各大军团前来追捕，无奈接受了盟友的劝告，来到了北方独立国シレジアへ。

第四章 空中之舞

没想到曾保持中立的国家也是战火横飞，本是避难的主角又转入了另一场血战。开始的战役敌人有风之魔法阵，最好采用引蛇出洞的战略。其后来敌天马队必须先杀死其头领，不然他会回城搬救兵。新加入的司祭クロード，其手杖リザ－ブの杖能给全体回复；バルキリ－の杖能使死人复活。



攻击敌城时桥会断，但让盗贼站在断桥处桥会再次出现。シレジア城制压后，レヴイン回城可得“フォルセティ”。

第五章 命运之扉

一开始就让主角冲破重围与其父见面，可得圣剑，但必须花五万元修复。キュアン和エスリン带领军队前来欲穿沙漠北行与我军会合，途中遭敌追杀，全军溃灭。千辛万苦的主角回到王都但落入了陷井之中……

アルヴィス利用莫须有的罪名杀害了主角，一人独揽大权，统一了整个帝国。

第六章 光的继承者

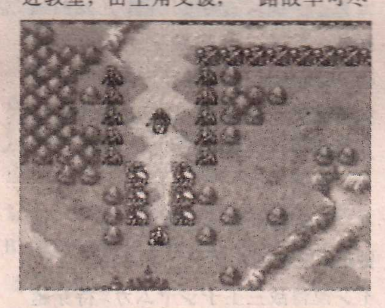
十七年过去了，一个新的人物出现了，他的名字叫セリス，继承了父辈的遗愿，与黑暗势力再次展开斗争。

ガネ－シヤ城制压后，敌斧步兵首领ヨハルヴァ和斧骑兵首领ヨハン可任选一人由女剑士说服加入，建议选后者。イザ－ク城制压后，ユリア与主角对话可得魔法书リザィア。

第七章 沙漠之音

开始イ－ド城里有盗贼パティ和剑士シヤナン，其后有强敌追杀，让剑士与盗贼对话可得圣剑バルムンク，拥有此剑可让剑士力杀群敌，所以不必费心去营救，只是要注意盗贼的安全。同时间下方レンスタ－城有皇子リ－フ与两位手下被敌军包围，可派天马前去支援。如占领ィ－ド城使用回合次数过多，敌将会使出强力魔法要注意此点。

我南进占领メルゲン城后会腹背受敌，ダ－ナ城黑骑士アレス因爱人被抓会加入我军，其后让其占据附近教堂，由主角支援，一路敌军可尽



斩剑下。アルスタ－城方面敌军中的魔法师ティニ一由ア－サ－说得。解放ダ－ナ城后骑士アレス可找到恋人リ－ン。

第八章 托契亚的龙骑士

本章要牢牢守住我军的两座城池，持圣弓敌弓的箭手ファバル由盗贼パティ说得，而持有雷之圣书的女魔法师会被皇子带走。コノ－ト城制压后，敌方シ－ズ城会出现大批龙骑士，其首领アルテナ虽拥有圣兵器但不会与我军交战，本章结束时，她会自动离去。

第九章 谁的目光

版图上全面攻坚战开始了，我军应排好阵形以逸代劳，莫要盲目出击，西面的村庄如第一个村未灭前救助，可得宝物バリアリング。应派天马前往，但村庄附近有三个会间接攻击的敌军应小心应付，尽量避开第一时间救助村庄为妙。敌首领アルテナ会再次出现，让リ－フ与她对话，她会返城再登场时让主角说得。

カパトギア城中出来的ハンニバル将军在士兵全部被消灭后会回城带兵，派移动力高的队员提前阻住他的去路，再攻下ルテキア城救出将军之子ユ－プル，让父子对话将军可加入我军。其后左上方会出现一队帝国兵，全杀死留下两位敌方辅血骑士可籍此升级，小偷趁此机会多用用手中的催眠剑。最后敌首领アリオ－ン会使用三头龙计划分袭我方各城，要做好预防。

第十章 光与暗

开始就有一队魔法师出现，其十格范围内的魔法攻击十分厉害，让回避力高的队员上前迎战。攻打头レトス城时，最好不要跟敌王子ユリウス交手，只要打败イシュタル或攻下该



城他会逃走。

主角回到了祖国，此时东北面会有司祭パルマ－ク前来，可派天马与天龙骑士前去保护。主角会从司祭处得到先人的圣剑ティルフィング。手持圣剑，主角与杀父仇人アルヴィス大帝怒目相视……

最终章 最后的圣战

各地起义蜂拥而起，星星之火可以燎原，暴君的统治土崩瓦解。但一切远没有了结，十二圣战士虽然并肩作战过，但后裔中有人受到了黑暗势力的控制，光明与黑暗哪个会永远留在大陆上？

依次解放エッダ城和ドズル会从军师口中得到重要情报，当务之急是找回ユリア，只有她能与黑暗的巨大魔力对抗。进攻フリ－ジ城敌弓兵队会从我军西南处出现与正面的敌枪甲兵成合拢之势，要谨慎对付。解放フリ－ジ城后，地图右下方龙骑士アリアーン率部偷袭，派龙骑士アルテナ去说服。

这期间ユリア被施了法术，前来与我军交战，不要失手杀了她。主角要克服所有困难快速占领ヴェルトス－城，再赶回说服ユリア，让她回城取得光之魔法ナ－ガの圣书。

最后的圣战，主角解决了バ－ハラ城前的十二魔将，让ユリァ（光之圣者）与ユリウス（暗之魔者）对战，大获全胜。

后记

本文攻略到此结束了，但我们一致认为象这样大作一定有隐藏情节和道具，还希望玩友能撰文介绍，我们只是抛砖引玉。《火》虽然制作成功，但有些地方仍有牢骚可发，象其中每人资金有最多五万的限制，到后期赚的钱无法收取，甚至会碰上有钱却无什么好道具可买的状况；又如每版图敌城若不占领，故事就不往下发展，情节显得太多，不能将各事件完整详述清楚，给人上快餐店的感觉。

（特此感谢：天津海达经营部刘瑞森先生）

补充

一．武器特效：

ざんてつの剑	对重甲敌人特效
ナイトキラー	对骑士特效
つばめがえし	对飞行系敌人特效
とうぞくの剑	盗贼之剑
だいちの剑	吸取敌方 HP 之魔剑
スリープの剑	催眠之剑
バサークの剑	混乱之剑

二．其他

1. 第一章中让斧骑士レックス到精灵森林东之海岬处，可得到勇者之斧。

2. 判断两人是否为恋人的方法十分简单：看他们能否相互转让资金。上半部恋爱婚姻关系将直接影响到下半部出场人物。

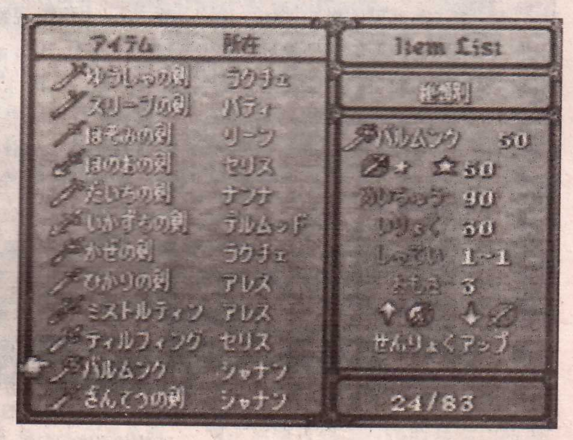
编后杂感

凝聚着任天堂两年半心血的《火》很可能是九六年最受欢迎的超任游戏，即便是在次世代游戏几乎一统天下的今天，其制作水准也堪称一流。游戏中着意刻划了人物间的种种关系，上半部的爱情亲情透着悲壮，而下半部伊始斧骑士的一见钟情和倒戈则是仅见的噱头。跨越两代的情节和上下两部的架构使游戏不同于一般的模拟 RPG 游戏，其内容显得十分充实。

有四五位玩友寄来攻略（虽然有的只玩到第四章），昆明玩友甘木人在信中写道："那悲壮而细腻的情节不得不让人为之泪下，本人当时差点没把超任给扔了……"编者正是受了感染而抽暇玩此部游戏的，在刊发这篇攻略时也参考了甘木人玩友的文章，谨此致谢。

游戏过程中再度体会了对攻略的某种由来已久的困惑，攻略在手，编者在许多情节转折处（尤其是上半部结尾）失去了也许原本应有的震撼与感动，可以说十分遗憾。但如没有攻略，那也许更为遗憾，编者将不可能在短时间内爆机，以后恐怕也没有时间……

好了，不多说了，下面是对这部游戏的评价，供广大玩友参考。



画面	★★★★	人物	★★★★
音乐	★★★★★	操作性	★★★
情节	★★★★	难度	★★★★
投入度	★★★★	平均	★★★★



毁灭警官

文/王冬

MD　厂商: PLAYMATES 类型: STG



这是一部类似于《魂斗罗》的射击游戏，然而《毁灭警官》的血腥火爆的程度可是《魂斗罗》万万不及的。游戏容量虽然只有 16M，但一些细节却运用了 3D 技术，与那阴森、恐怖、怪异的气氛相结合，把一场宇宙中的战斗刻画得淋漓尽致。尽管如此，此游戏的难度却相当高，建议双人合作，以下攻略以双人游戏为准。





一位黑暗传教士的邪恶力量出现了，带着一批强大的黑暗军团，他们有一种被称作"毛拉丁"的可怕力量。在第一场战役中，人类几乎被黑暗军团完全消灭。更为恐怖的是，黑暗军团在太阳系中到处建造要塞。就在这危急时刻，MEGA 组织雇佣了两名战士，他们被称作毁灭警官。任务是消灭黑暗军团，还有那个变态传教士，并永远封住"毛拉丁"这种过于危险的力量。

STAGE 1　金星

在一片热带雨林中，战斗打响了。敌人并不很强，但要注意射避子弹：跳起或蹲在地势较低处。对待敌人，一定要记住把他完全消灭，否则他即使没了头颅或是只剩上身，也会疯狂进攻；这也是整个游戏必须注意的一点。前行一段会见到一巨大头骨，头骨边上挂着的敌兵尸体一定要在远处将其击落，否则当你走近时他便复活并向地面扫射。头骨下面的地道可以进人，里面有大量宝物，包括一把大型冲锋枪及一次接关机会。出了地洞再向前进，却过不去了：一个水塘挡住了去路。别急，一会儿水里会钻出敌人，打死他们，以其尸体为垫脚过河去吧！

深夜，敌军的防守丝毫没有松懈。军营外面布满了地雷，且不易发现，一定要仔细观察哟！且慢，这是什么？光柱？啊，不好！是敌人的探照灯！看看后面，一艘飞船正在巡逻。假如你被探照灯锁定目标，巡逻的飞船就会发射导弹。一时间，导弹如雨点般飞下来；我躲，我躲！躲开敌人、地雷、导弹还有……火焰喷射器。放在地上的巨型火焰喷射装置，千万别让敌兵靠近，否则……经过一番紧张的闯营战斗，警官们终于见到关底了。

在一个封闭的山洞中，白骨堆成了一座小山，本关 BOSS 就站在上面，用骨头狠砸我们的警官，并不断吐出秽物堆积在洞中。用枪打他是无济于事的，唯一办法是把他扔下来的骨头击回，反作用于其身，方可通关。两人作战时一定要站在一边，各取一个角度瞄准斜上方，这样击回骨头的机率较大。

STAGE 2　水星

(PASSWORD: IMPERIAL)

这里真不愧是距离太阳最近的行星。地面上处处可见岩浆池，池中泡着一具具尸骸；天上还会不时地飞下一些火球来……奇怪，这里还真有些绿色，比如苔藓，还有巨大的花。闻一闻，哇，不好！警官被熏晕了，操纵混乱，很容易掉进岩浆池或无底的深渊！大家千万要小心！这关的"陆地"很少，大都是悬浮在空中的一点点，且敌人会借地势向你投掷炸弹。最佳对策是冲过去把他们彻底消灭。

警官们冲进了岩洞，一直向上攀爬，不过要注意从天而降的大批火球，还有一些被敌人从高处推下来的巨石。细心的朋友会在岩壁上发现一些被电网封住的暗门，进不去的。不过只要用枪击打巨石，令其滚动，并将电网破坏，那么，我们就可以进去探个究竟。哇！(兴奋的叫声)是藏宝



室！里面有很多宝箱，足可以让两位主角补充体力、弹药，还会得到更先进的武器，又可得到……哇！(吓了一大跳）宝箱中居然埋伏着敌人！快快将其消灭。

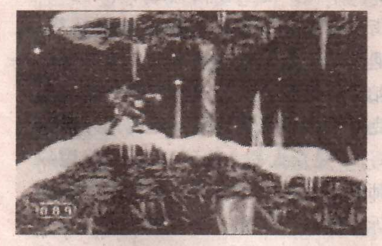
终于来到岩洞的最高处了，机器人魔法师正等待着警官们的到来。他手持魔法杖和水晶球。魔法杖会受其

控制，在地上放火；而水晶球就像是自动追踪导弹。机器人魔法师与金星的“呕吐”怪物相似，有着极强的防御力，警官们的枪对其不具威胁。只有趁他扔出水晶球后，射击水晶球，使其出现故障以至于乱飞，如能撞到魔法师身上就能减少他的体力。经过一番“以彼之道，还施彼身”的战斗，这台满天飞的魔法机器终于停止工作了，而警官们决定去捣毁黑暗军团的老巢。

STAGE 3 冥王星

(PASSWORD: DOOMLORD)

果然是冥王星！冰雪覆盖着一切，地面实在不易行走，极容易“溜



冰”。此关有一难点，就是当主角走到一堵冰刀形成的墙前，看似无路可走，其实只要在墙前跳起并按住 C 键不放，就可以飞上高处的悬崖，同样，再次到达悬崖上，只要向崖外跳，又可飞上山峰。从山下跳下时，千万注意两旁的冰刀。若不是双人合作，恐怕在这里会使“孤胆勇士”变成羊肉串。

艰巨的任务就在眼前：警官们即将把黑暗军团大本营的中枢系统一举捣毁！你必须先制定一个计划：如何毁灭黑暗军团固然重要，当这里爆炸时，该从哪里逃走呢？我可不想成为一个被他人缅怀的英雄！原来，基地中有两扇铁门，一扇通向中枢，另一扇通向出口。此关一开始时一定要向右跳上一个高台，向下射击“假弹匣”，即会出现一个面具，这样便打开了出口的大门。向下跳会看到很多旋转着的扇叶，通向中枢的门的钥匙——“假弹匣”中的面具就藏在了某一个扇叶后面的密室中。将扇叶打炸时，当心不要被绞成肉馅！来到基地的最深处，一个由骷髅的双手握着的大脑——黑暗军团的中枢系统仍在不停地运转。警官们对其疯狂射击，



它便开始颤动……忽然，屏幕上出现了六十秒的倒计时。能不能活着出去，就看你的本事了！

好不容易逃脱出来的警官刚想离开这是非之地，却受到了黑暗军团的最后一个生化人的阻击。他会用最猛烈的炮火进攻，最好不要躲避，而是以最猛烈的炮火还击。两人应分别站在生化人的两侧开火，生化人再厉害，也顾前不顾后，难以两全。

STAGE 4 小行星 NERO

(PASSWORD: CYBERTOX)

黑暗军团已被消灭，警官们完成使命的时刻也到了，他们登上了黑暗传教士的小行星，决意令太阳系恢复和平。

小行星上戒备森严，雷达的电流会打你个迅雷不及掩耳，敌兵蜂拥而上，完全避开炮火是不可能的，凭着你的技术，少挨几枪就不错了。环境亦极端恶劣，岩浆池依然喷出火球，苛刻的地形进一步阻挠着勇士的前进，一失足就会成为遍地白骨中的几块。此局不应恋战，能进则进，争取把损失降到最小限度。



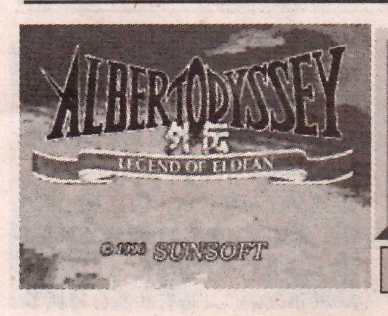
来到了黑暗传教士的宫殿，什么宫殿，简直是太平间！尸骨随处可见，尸体却还开枪进攻，这是一个小型迷宫，并不复杂，只是有些高台是抓不住的，另寻它路便是。

与那个变态传教士的决战开始了。但是他只是影子，无论如何也击中不了。看见魔鬼的石像了吗？石像前有一封印，快去击毁它！于是，黑暗



传教士现出原形。此时必须令两个人保持在他左右两旁，当他攻击一个人时，另一个人趁机猛射其头部……

随着一道白光，一声爆炸的轰鸣，黑暗传教士与他的狂想一起消失在宇宙之中，“毛拉丁”也被永远地封在那传教士宫殿中。两位“毁灭警官”成为了人们心中的英雄，太阳系又恢复了往日的平静，我也该歇会儿了。

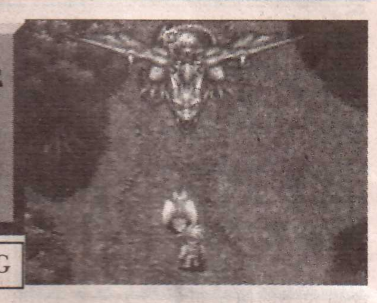


亚鲁巴战记外传

流程攻略

■文/吴京欣

SS 厂商：SUNSOFT 类型：RPG



主角帕克（パイク）起床后下楼吃饭，但因为缺水要去村上方的水井中打水，在井旁目睹魔晶石被抢。回家后，养母拉亚（ライア）告诉帕克抢走魔晶石的是拉多萨（ライソア）的手下，拉多萨梦想借助魔晶石的力量成为不灭的皇帝。并告诉帕克拉多萨的反叛军是杀死帕克父母的凶手。帕克在拉亚的鼓励下为替父母报仇和夺回魔晶石而踏上征程。

出村向北走，在废墟カルミレート中受到神秘人的指点后，在桥边救出被围困的小女孩露（ル—），她会卖给帕克有用的道具。分手后帕克通过左上方的洞穴来到キカール村，发现村中也有一颗魔晶石，并在酒吧中遇到少女艾卡(エカ)。出来后看到村中的魔晶石也正要被抢走，帕克上前阻止，在艾卡的帮助下击退反叛军，二人一起上路去寻找魔晶石。

向西通过チエストリア城，向南过桥进入リラス城，在城上方的教会中遇到了魔法师露丝(レオス)。在夜里，露丝请求帕克帮助她去攻打鬼堡。并加入了队伍。在鬼堡中消灭魔王后，三人便向南走。过桥后来到龙の族，艾卡治好了龙人的病，做为报答龙の族的第一战士艾达（エハダ—)也加入了队伍。

四人出村后向上进入ゴート城，听到南边有反叛军出没。向南进入ハラン城，救出牢房中的人质，在城楼上帕克与反叛军头目一对一挑战并将其打败。回到ゴート城，听到关于魔晶石的消息，并听说魔晶石在西方的浮游城中，但要到达西方需要坐船，而城西トウワラ镇的长老那里有船，于是四人便向南走去。

四人过桥后进入ウエラン森林，在最上方的树洞外遇到飞鸟阿莫索(アモソ)，从村上方出口出来，通过小桥来到トウワラ镇，从长老屋子出来后跟踪并抓住了奸细。长老作为回报将用船送帕克过河，并且飞鸟阿莫索也加入队伍。

五人坐船来到了さはくの山，打败了屡次抢走魔晶石的反叛军头目，从山脉的另一边出来进入下方沙漠中央的バグドニエハ村。众人遇到了从ゴート城来的大部队，大家定于第二天早晨攻打浮游城。

进入浮游城，打开左边和右边入口中的机关，便从上方大门中进入城的内部，几经周折，终于在城的内部打败了反叛军的头领拉多萨。但魔晶石也由于浮游城的毁灭而碎裂。帕克又回到了家中，过着平静的生活。

以为一切都结束了，但突然女魔导师卡露（キヤロル）来到帕克家，告诉帕克拉多萨的妹妹诺玛(ノ—マ)为了当上永远的女王而建造了一座高塔。卡露请求帕克帮助，同时，艾卡、阿莫索和艾达也到来加入了队伍，新的冒险又开始了。

在アダナスの街中听说去高塔需要空中飞船，而唯一能制造出空中飞船的マイセント街在东南方。于是众人便在城南方的シトナス村借了一艘船向マイセントの街驶去，到达トマソ码头后，向东通过雪地来到マイセントの街。在镇中听说镇子的主人伯爵的女儿在去北の森林的时候失踪了，并打听到在北方历史の墓场中有反叛军出没。

先到北方森林中救出被机器人逼婚的伯爵的女儿，然后众人进入历史の墓场，消灭了洞中的反叛军。来到ゴート城，国王让帕克回マイセント街去借空中飞船。在镇中的修理部，遇到了反叛军中的魔女，艾卡为保护帕克而遭到魔女的攻击变为小猪。帕克听说空中飞船还要一段时间才能造好，于是众人马上回到ゴート城，魔导师巴多(パハト)将艾卡恢复。国王告诉帕克在チエスドソア城和アダナスの街都有反叛军，于是帕克在チエスドソア城打败假冒的女王，又在アダナスの街救出神官。这时，空中飞船已经造好，帕克驾驶着空中飞船向西北方的高塔飞去。

击破高塔四周的四大圣塔，帕克到达高塔顶层，遭到诺玛的阻击。这时国王的军队赶到，诺玛见势不妙，转身进入塔中，帕克与伙伴们冲进塔内。

从8层向下进入电梯，到第7层；一间房子里有一个类似记录点的石柱，其实是楼梯，下到第6层，进入右边的房间，便掉落到第5层；在第5层坐电梯来到第3层，走楼梯到第4层，站在光点上被转送到第2层，再坐电梯到第4层，走楼梯到第7层，再走楼梯到第1层，通过电梯降至地下，在地下的尽头便会与诺玛交战。诺玛变身两次都被帕克击败……战斗结束了，勇士们回到了家乡，欢庆胜利，欢庆和平的到来，但这和平能维持多久呢？



亚特兰大奥运会

■文/户愚吕兄弟

PS　厂商：KONAMI　类型：SPG



1996年7月，亚特兰大，天气酷热，灼目的阳光直射在田径场上。人们目不转睛地注视着那短短一百米的跑道。一位位身材健硕的运动员已站在了起跑器前。"On your mark!" "Set!" 全场顿时鸦雀无声，只有健儿们绷紧的肌肉闪烁着傲人的光彩。"砰!"一声枪响，各国飞人们如离弦之箭，高速冲向终点。经过短暂而又激烈的争夺，中国短跑选手户愚吕率先撞线，全场顿时欢声雷动。五星红旗又一次冉冉升起于奥运会赛场上。在这庄严的时刻，户愚吕的眼眶湿润了……

可惜我并不能将这一切变为现实，只能在KONAMI的模拟赛场上为国增光添彩。庆幸的是这里绝对没有看你不顺眼的裁判，没有只为东道主喝彩的观众，更没有吃饱了兴奋剂的卑劣对手，你所要做的，只是尽你所能，去追求奥林匹克更高、更快、更强的最高竞技境界，体味成功的喜悦。

KONAMI的奥运会，当年辉煌于街机和红白机时，多少玩友曾为之痴迷。现在似乎什么都讲究"RETURN"一下，KONAMI自然不会甘心让这款游戏只停留在玩家的记忆里。经过次世代强大机能的包装，借着亚特兰大的劲风，"奥运会"再度强棒出击了!

游戏采用全POLYGON制作，不但效果震撼，更使选手们矫健的身姿得到了完美的再现，通过多种视角的演示，使玩者有着身临其境的感觉。这次收入了当年"奥运会"的绝大多数比赛项目，包括百米、110米栏、100米自由泳、跳高、跳远、三级跳远、撑杆跳、铅球、铁饼、链球、标枪共十一项，内容十分充实。

全部游戏只需两个键即可轻松操作，建议将RUN1设定为"○"键，将JUMP1设定为"□"键。下面将分项介绍游戏的内容。

1. 百米：最简单的一项，只要有足够的按键频率，狂点"○"钮，快到终点时按"□"键撞线，就可轻松取胜。

2. 110米栏：与百米内容基本相同，只是"□"键变为跨跳。掌握起跳时机非常重要，最好在跑栏架一个栏高的距离处起跳，否则一路磕磕绊绊，不会有好成绩。

3. 游泳：与百米也基本类似，"□"键变为转身键，如果转身时机掌握不好，会很容易被人超过去。

4. 跳高：先按上、下选择所要高度，然后连打"○"键助跑，在身体平面与横杆垂直时按"□"键起跳即可。

5. 撑杆跳：与跳高的方法基本相同，只是"□"键并非是用来支杆的，而是要等到弹性撑杆上端部分与垂直线是20°角左右时，再按"□"键推杆越过。

6. 跳远：在按"○"键举手示意后，连打"○"键助跑，按"□"键起跳，按键时间的长短，决定跳跃的角度，一般30°－45°比较合适。

7. 三级跳远：与跳远的不同点仅仅在于前两跳不用控制角度，只要瞅准时机按"□"键即可。

8. 标枪：哨响后按"○"键助跑，在离界线一个半枪长左右处按下"□"键，当快跑至界线时松手，此时抛射角正好合适。

9. 铅球：按"○"键加力后，待地面旋转箭头指向界内稍偏右时出手，按"□"键时间的长短也用于控制抛射角度。

10. 铁饼：基本方法与铅球相似，但按"□"键控制氤射角度所需的时间更长，因此要在当地面的旋转箭头指向界线外稍偏右的界外时按下"□"键。

11. 链球：具体方法与前两种类似，只是按键时，地面箭关的位置需偏右才行，否则你只能将愤怒发泄在护网上。

最后还要着重强调的一点是，按跳或投键后，仍要不断连打"○"键，否则POWER值会迅速下降，使成绩受到很大影响。

"奥运会"的可玩性是相当强的，尤其是当几个人互相竞争时，更是过瘾。但在兴奋过后，我却要忍受右臂严重酸麻的痛苦，这也是为了追求高按键频率所付出的代价啊!即使这样，想拿到冠军也并不容易，更不要提到破世界记录了。每到此时，我便会想起那些真正的冠军们，我们只是坐在柔软的沙发里，就着空调的清凉，敲着按键，就感到肌肉酸痛，不时地想着去弄一个连发手柄来，而他们却是在亚特兰大的似火骄阳下，忍受着新伤故疾的困扰和裁判的非难，顽强地为了祖国的荣誉而拼搏，那才是真正的不容易呢!如果我们只是以沉溺于电玩之中来学习奥运精神的话，岂不是太惭愧了!这可能也正是电玩一族被很多人瞧不起的原因之一吧!

我们需要给自己争口气。



Beyond the Beyond
(封魔传奇)

文/季岩峰

PS 厂商:索尼 类型:RPG



前言: 索尼在1995年推出的正统RPG《Beyond the Beyond》, 借助次世代机的性能, 有着优美的音效、动人心魄的战斗画面, 而且能以360°回旋来变换视角, 是一部非常不错的作品。由于此游戏流程较长, 难度不低, 故将情节攻略介绍如下。

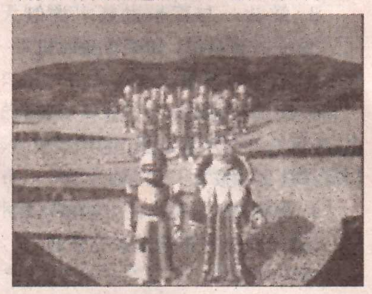
序幕

主角的父亲奇拔兹(ケビソス)是玛利奥国(マリォソ)的骑士, 由于妻子早逝, 自己又要为国家出力, 所以将主角寄养在前骑士团长加拉克(ガラハッド)家中, 而自己则每月来对主角进行一次严格的训练。

这天, 主角与奇拔兹训练迟迟未归, 加拉克的女儿安妮(ヲニ-)非常担心, 正打算回去的时候, 奇拔兹带着因训练过重而昏迷的主角回来。不过他怕敌国巴特鲁国(バソドール)来袭便要急着回国, 临行时告诉加拉克让主角到玛利奥国去。

第二天早上, 加拉克叫主角到村东的奈落之穴取圣水, 然后交给主角一个水袋(すいとう), 叮嘱主角在奈落之穴遇上分支路时必须选右方的路。离开村子往右走, 很快便到了奈落之穴, 经过第一战后, 突然发现安妮也跟来了。当来到分支路口时, 安妮竟走进了左方的通道, 主角因为担心也不顾一切地跟了进去。在左边通道尽头, 安妮被一条从毒沼中伸出的触角捉住, 主角身边的小龙史丹拿(スタィナ-)虽然使尽全力, 但安妮还是被拉进毒沼中。主角无可奈何, 只有回到路口向右走, 在尽头的水泉取得圣水, 然后回到毒沼前使用圣水救出安妮, 将余下的圣水给安妮饮下, 她醒来后两人一起离开了洞穴。

回来后加拉克打算第二天带主角到玛利奥国, 但对于擅自行动的安妮, 加拉克自然是要责备一番。这时忽听一阵微弱的求救声, 出门一看, 是安妮的哥哥比鲁兹(バルーッ)。原来玛利奥国被巴鲁特国用卑鄙的手段偷袭, 比鲁兹几经辛苦才得以逃脱, 身负重伤, 奄奄一息。眼见哥哥快要死去的安妮, 不知不觉发挥出服用圣水后产生的治疗能力, 救回了比鲁兹。他是奇拔兹眼见敌人入侵, 派回来通知加拉克的。主角为了父亲, 而比鲁兹则为了信义, 二人决定前往玛利奥国, 安妮也加入了远征行列。



营救

出村向右上方来到玛利奥城前的市镇, 这里贴满了告示, 要战士撒姆苏(サムソン)在明天早晨自首, 否则便会处决玛利奥国王子爱德华(エドワード)。正在主角向村民收集情报之际, 巴特鲁国的士兵已找到撒姆苏的藏身之处, 但撒姆苏冲破包围逃到藏身小屋旁的墓地去了。主角来他藏身小屋里调查, 发现木桌前有一暗掣, 走到地下室开动机关后, 三人入秘道一直前进, 终于找到了撒姆苏。比鲁兹向撒姆苏介绍了主角和安妮后, 便跟随撒姆苏潜入地牢去营救爱德华王子。打倒了狱卒取得牢狱之键(ろうやのカギ)打开牢门救出了爱德华王子, 一阵叙谈后, 爱德华加入了队伍。

众人从原路返回, 途中被敌军将领拉姆(ラムゥ)阻截, 并对撒姆苏施以巫咒。

回到地下秘道, 撒姆苏交给主角一串念珠(ロザリォ), 叫大家到镇东的教堂会合。从玛利奥城向右下方走, 在山边找到教堂。在教堂向神父出示念珠, 他会打开身后的暗门, 见到撒姆苏, 得知若要离开玛利奥城, 必须先将地上的女神砌图完成。

进入洞穴, 比鲁兹独自断后, 主角等人继续前进。途中遇到一位神父, 让他加入队伍, 这样便可以随时SAVE了。出洞暂不理会上方的洞穴及洞中巨龙, 向右前进, 穿过由两株大树组成的谜宫, 来到萨拉古国(ザラゲーン)。

挫折

众人到萨拉古国后, 在王城门前见到大臣古里度(グレード)和撒姆苏的战友比阿度(ピアット), 古里度告知要见国王需让撒姆苏通过一次考验。

当主角们离开王城时, 一个小孩告诉主角可从地下水道进入王城。在镇口附近的一口井进入地下水道, 先绕到酒吧的密室取得铜之键(どうのかぎ), 然后开启水道的门潜入王城。在王城内见到骑士拜臣(バイソン), 他告诉主角古里度的所谓考验是一个陷阱, 若遇挫折可再来这里找他。

回到镇上，主角们被通知去见国王，见到国王陈说借兵救国之事，国王举棋不定，古里度献计要撒姆苏举起广场上的巨柱便答应主角的要求。撒姆苏虽然拼力一试，终因诅咒的影响而功败垂成，最终被古里度赶出了王城。

经地下水道再次见拜臣，他建议主角到大陆南方去，或许那里有人能解开撒姆苏身上的诅咒，临行前交给主角一粒不可思议之种子（ふしぎのタネ）。

周游

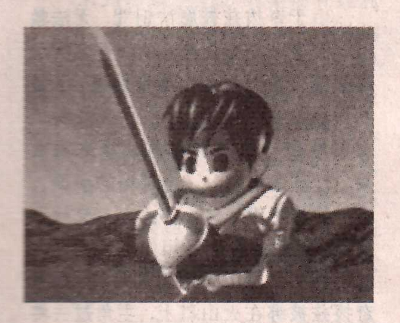
离开萨拉古国一直向右下方走，不久便来到位于沙漠的奥化村（オフア村）。从村民口中得知村子左上方有一座诸神之神殿，但这时去没用。向左下方来到海边的港口镇蒙马特（港町モンマルト），在商店购入不可思议的壶(ふしぎをツボ)。经蒙马特镇向上直走来到达波波迷宫（タツボポダソヅョソ），此时重点是取得山边的一粒魔法石（まほうせき），这是让第一个隐藏人物加入的关键。

从迷宫出来向右下方走，主角来到斯摩村（ツモン村），镇内的一位老伯正在找自己的儿子铛铛（トント），原来铛铛偷魔力袍变成了透明人不知跑到哪去了。主角想到村内右方的祭坛找魔法师可里特（ホネット），可是被一块魔导石阻挡，只有可里特和正常状态下的撒姆苏才能移动它。无奈到村上方的大树内向长老求助，但是长老也无计可施，主角失望而归。在村的左方有一间小屋，把魔法石交给老人，会发现一个史莱姆，原来它就是铛铛，加入了主角的队伍。

回到沙漠中的诸神之神殿，在最下面一层取得灼热之壶（しゃねつのツボ）及月之碎片（月のかけら）后，回到蒙马特镇。在入镇前使用月之碎片，使白昼变成了黑夜，这时进镇可在酒吧中打听到复活节岛的事情（イ－スータの岛）。出村再次进入，在镇左下方找到一个男孩，他会用摩亚像（モアィぞラ）来交换月之碎片。

复活节岛

得到摩亚像之后，出镇向右下方走，来到两座山之中的彩虹瀑布，这里的一个石像藏有一枚疾风之指环（はやてソゲ）。离开彩虹瀑布向右下方，来到依士多村（ィ－スト村）。在村子下方有一块大石像，主角刚调查



完发生了一阵地震，左上方屋子的主人急忙走进屋，主角也跟了进去，一问才知道复活节岛时有怪物出现，要想去复活节岛必须按石像上所写去做。到村子右上方那四块岩石的中央向右走一步，向上走三步，会发现一块石碑，向它使用摩亚像，出村会发现海面被一分为二，出现一条通向复活节岛的路。

登上复活节岛向上直走便可进入一座神殿，这里是个谜宫，能见度5格以内，当来到最低一层时，会发现



水池内有一个怪物，在边上有个人躺着。怪物告诉主角自己是修达大人（シユタット）派来看护神秘之水的。为了神秘之水，冲呀！这是第一次首脑战，用火系魔法攻击效果比较明显，如果安妮在LV18以上的话，用治疗雨恢复，战斗会非常轻松的。

打倒怪物后，主角救醒了躺在地上的人，原来他是海盗多米诺（ドミノ），为了答谢主角救命之恩，将魔力之壶（まりよくのつぼ）送给主角便独自离去了。主角继续前进终于在谜宫尽头找到神秘之水。在临走时将摩亚像放进神殿中的石碑内，便可以顺原路返回了。

神旨

经过漫长跋涉，主角回到了诸神之神殿。在一层祭坛上，先放上魔力之壶，然后放人不可思议之种子，一株巨大的植物生出，直达神殿上方漂浮在半空的高塔，众人沿枝干登了上去……这谜宫的独特之处在于：要先到那些有一点水滴的叶子前调查，然后拿着水滴快速走到一些幼芽前面令它们长成枝叶，主角才可爬到更高的地方。不过，水滴拿在手中是有时限的，而每一幼芽对应特定的水滴。

好不容易上到诸神之塔，又是一个复杂的谜宫。这里最关键是要用4楼外侧地上的槌子（ハソマー）击开5楼外侧地面上的裂缝，便可以经新打开的路到7楼的一个房间。调查墙壁上的宝石时，出现了神之使者，他让主角到巴特鲁国去，并交给主角一枚石板和光之宝珠（光のオーブ），然后将主角们传送到斯摩村的祭坛，并由可里特将一直困扰着撒姆苏的诅咒解除了。

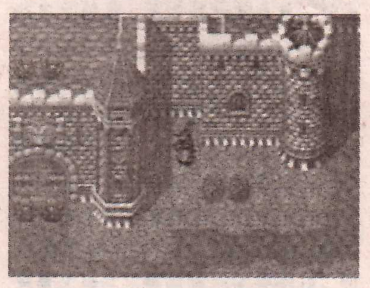
可里特除去挡住去路的魔导之石后离去。主角向北来到村子右边的高地，这里往北有一洞穴，是通往萨拉古国的捷径，在洞中会遇到两名首脑级巴特鲁兵，不可轻敌呀！离开洞穴后向上方直走，从两座大山之间穿过，主角再一次来到萨拉古城……

复国

在城外的镇上，一名小孩截住主角，告知大臣古里度正在劝说萨拉古王与巴特鲁国结盟。现在去见国王是没有好处的，主角只好再一次从地下水道入城与骑士拜臣会合，之后众人来到中庭，这时古里度正对国王运如簧之舌，幸好拜臣及时阻止。国王再次要撒姆苏举起巨柱以证明他和爱

德华王子的身份。诅咒解除后的撒姆苏不负众望将巨柱举起，萨拉古王见状立即答应出兵相助。古里度见事不妙，便直言自己是巴特鲁国的奸细，说罢喝下一瓶绿色药水变成一只怪物，战斗随即展开……

激战过后，众人在城内休息了一晚，第二天主角等人商量好如何夺回玛利奥国后便出发了。先通过位于萨拉古国左上方的龙之洞穴，出洞沿边境教堂后的地道前进便来到了昔日



逃亡的地方。主角经过玛利奥城来到右下方的国境之桥，收复王城之战就此开始了……

主角追击巴特鲁王时被锁住的闸门阻住，只好先到其它地方看看，在一座尖塔前，里面传来一阵惨叫声，当主角赶到时，只遇到敌将拉姆临走时派出的敌兵，战胜后得到一枚铁之键(てつのカギ)，可打开闸门继续追击。当主角追出城外遇上了修达，他迫于大兵压境只好撤退了。

身世

玛利奥国终于收复，爱德华及撒姆苏离开了，而主角则要去巴特鲁国营救父亲。于是，新的旅程开始了。主角向左下方的另一国境之桥行进，过桥后发现爱德华和撒姆苏突然出现。原来，共同出生入死的友谊已不能使他们分开，五人再次走到一起，向未知的前方进发。

来到巴特鲁国，先到镇内左上方的房子内向一个小孩打听消息，探知到一条入城的秘道，在镇外的一个小山洞中。通过秘道来到一个装满壶具的房间，直行打倒一名守城士兵后可得到一枚钢之键(はがねのカギ)。继续前进，用钢之键打开牢门见到奇拔兹。这时奇拔兹告诉主角他不是主角的生父，主角是玛利奥国卡迪莲公主和骑士罗顿所生，一次不幸的事件中主角的父母离开了人世，后来奇拔兹收养了被遗弃的主角。主角父母的墓地在龙之洞穴。

由于奇拔兹被魔法诅咒，无法救出，主角只好先行离开，临行前听说奇拔兹将被送到火山地带处决，于是从城堡二楼外侧右方的通道来到了火山地带。这时遇到修达派来的敌兵，打败他们后，一名神秘的蒙面人将一枚银之键（ぎんのカギ）交给了主角，利用银之键开门便会进入火山的山洞中。出山洞来到火山口，只见奇拔兹被绑在火山口上，主角过去将其救下，突然奇拔兹变成了怪物，原来是假的！真的奇拔兹这时也出现了，在紧要关头，他抱起怪物一起跳进了岩浆中同归于尽……

航行

主角从极度悲痛中解脱出来，到秘道右上方的洞穴取得一枚金之键（きんのカギ）。再到那个装满壶的房间走左边的通道，用金之键打开门，在通道尽头取得第二枚石板，然后回火山地带。在蒙面人出现的位置附近向左转，用金之键开门来到巴特鲁的码头，这时巴特鲁王正与背叛的修达战斗，最终死于修达强大的炮火之下。

主角正欲离开时遇上了海盗多米诺，将光之宝珠交给他后，多米诺正式加入队伍。主角登上了他的船，在舱内桌上找到世界地图（せかいちず），就此开始海上之旅。

乘船一直往下方沿着高山前进，在大陆南方的列布村(リ—フ)内，打听到沿着海岸往西边向上可到达一个战斗国家巴巴洛斯国（バルバロス）。另外还探听到迪斯布莲岛(ディシプリン岛)可为角色转职。

驾船赶往巴巴洛斯国，先将船驶进小河，再上岸走段路才能到达。进城时见到巴巴洛斯国的罗莉尔公主(ローレライ)正在练兵，与她交谈后去见国王，而国王却只和身为勇者的人说话，看来有必要先行转职了……

托孤

迪斯布莲岛就在列布村的右方，众人来到神殿，见到司祭，司祭让主角一人进入试练谜宫。这个谜宫的一楼地上有三种不同的图案，并且各有一格是与众不同的，代表着二楼隐藏地板的形状。主角要利用这些图形互相连接的特性，取得宝箱中的梦幻剑(ミステイックソード)。这样，主角便会转移到谜宫之外，由剑士变成了勇者，其他人也转成各有特性的职业。当主角离开神殿时，外面竟然出现了一只巨龙，原来它是主角的宠物史丹拿，史丹拿经过变化，以后用魔法可召唤它喷火作战。

再次来到巴巴洛斯城，发现遍地竟都是巴巴洛斯的败军，原来修达曾率军进攻。大殿内国王已奄奄一息，在临终前将公主托付给主角照顾。主角到王座后得到第三枚石板，然后到右方的厨房附近找到一条秘道，见到看守的士兵，得到铜之键（どうのカギ）开门接出公主罗莉尔。罗莉尔到大殿见过父亲的遗体后，便加入主角



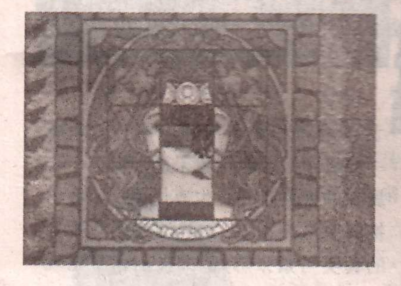
的队伍。这时可到城墙的柱下找到本游戏中唯一出售复活药（ふつかつのハーブ）的道具商人。

飞行石

主角离开巴巴洛斯城，来到位于迪斯布莲岛左上方的一个小岛。岛上有一座草菇谜宫，不同的颜色的草菇会使身体变大或变小，利用这个特性在谜宫中行进，可找到第四块石板。下一步要做的便是将这四块板分别放入四所祠堂。

传说中，神与四名被挑选出来的人曾乘飞行石，到卡兰(カナーメ)与魔族订下契约，之后将飞行石沉在海中。在迪斯布莲岛入口的正上方，会发现水面上有一旋涡，以它为中心，在上下左右各有一个小岛。将四块石板分别放入小岛的祠堂内，这时，旋涡中央升起了巨大的飞行石，乘巨龙史丹拿可从飞行石顶部进入。

在飞行石内部，需要经过六层谜宫才能到飞行石的操作间。在B1的中央部分，先关上通道尖刺陷井的开关，便来到B2层。推动从右方数第二座木乃伊，然后绕道推开从左方数第二或第三座木乃伊，利用它压住右方



的陷井开关。B3层的中央下有一火盘，要在左方调查一木乃伊，得到火把(たいまつ)到火盘处使用，火盘前的墙壁降了下来，可穿过通道到达B4层。在B4的中央陷井尖刺密布，到达中央区域时应马上向右转，然后从右起第二个路口向下走，直接从右下角的楼梯到达B5层。在B5要先将左上方的木乃伊推到开关上，然后再将中央下方的木乃伊一直向上推，挡住狮子喷出的火。到达B6只要将三个木乃伊各自推到开关上便可。

当主角进入B6的中央部分时，飞行石也就正式启动了。这时，修达前来阻挡，巨龙史丹拿出阵迎击，却不幸被魔法之箭射中坠入海中。

失去了史丹拿后，主角改飞行石为飞行工具。在玛利奥国和萨拉古国之间的一个山谷中，有一间小祠堂，在这里打听到卡兰传说的下半部分：第五块石板是通往契约之地的通行证，被四块石板及飞行石所封印着，若要得到它，应回到飞行石最希望去的地方。在祭坛之上，主角竟然遇到史丹拿，原来它被神之使者所救，史丹拿见过主角后便回到爱拿村等待众人。

王者之键

来到图版左上方的美斯杜拉村(ミストラル)，进入村子右下的冰谜宫，在B4中央的宝箱中取得火石(ひうちいし)，利用它点燃B6右方的火盘，这样才能融化冰门，在谜宫尽头处得到美斯杜银(ミスリルぎん)。回到美斯杜拉村找到工匠，把美斯杜银交给他后出村再进村，便可得到美斯杜匕首，其它的美斯杜系装备可在武器店购得。

队伍强化后便可放心地去取第五块石板了，这石板在世界西南方尽头的一个孤岛上。主角进入孤岛的神殿，推开最右方的火盘有一秘道，进入后来到最底层，正想取得石板时，修达的爪牙达古多(ダグート)出来阻拦。注意，其中的一名死灵使(リッチ)有一击致命的魔法，要小心！

打败达古多后，主角取得了最后之石板(さいごのせきばん)，在左边秘道内可取得一枚神秘之指环(しんぴのリソグ)给安妮装备，可使出LV2的治疗雨。

主角再次来到龙之洞穴，在巨龙原来所在处发现了一枚王者之键，向它调查，突然听到一个神秘的声音：作为地上与魔界秩序的看守者，身为玛利奥皇族之代表却又加以反抗，令世界陷入危机的孩子，现在你有取得它的权利，然后再继承父亲罗顿的意志前往圣地卡兰！主角拿着王者之键来到一所破屋中，打开屋中的宝箱，得到主角可用的最强之剑“龙剑”(ドラゴニックソード)，而在破屋的右方，则可找到主角亲生父母的墓。

结局

乘上飞行石自巴特鲁城向右下可来到山谷中的斯鲁村(ジール町)，打探一些消息后出村往下走，进入通往卡兰的山洞，在快要找到出口时，杀出了一位黑骑士(くろきし)，他其实就是当日被拉姆捉去，并以诅咒控制着的比鲁兹。在他攻击主角们时，切不可攻击他，在约十个回合左右时，他会自行退却，在众人的努力下，比鲁兹终于破解了诅咒，加入到主角的队伍。

走出洞穴来到卡兰村，从村子下方绕过一段路便入卡兰神殿，迎面碰上了奇拔兹的仇人约伍(ヨーソ)。打倒了约伍后，主角将最后之石板放进地上的空格中，进入了神殿内卡兰之谜宫。这谜宫要将神之宝珠(かみのオーブ)和恶魔之宝珠(あくまのオ



ーブ)分别送到最底层的神像及恶魔之像的手上才能通过。

主角走进最后的门扉，打败修达等人后，“魔界之王”终于现身，之后便开始真正的决战了。经过一阵惊天动地的人魔大战，正义战胜了邪恶，主角用光之宝珠将魔界之王封印起来，令世界恢复了和平。

当众人正打算享受和平的快乐之时，主角却决意进入魔界，去寻回自己的养父奇拔兹，在与各人告别之后，主角便和史丹拿一起开始新的旅程了……

注1：在萨拉古城与古里度战斗后，众人休息完第二天可在室内柜中取得一枚力之指环(ちからのリング)，它在装备情况下卖出并不会失去。

注2：在多米诺加入队伍时，人员超额，需将一人暂留在任一经过的城镇。只要主角在任何地方使用光之宝珠，均能到达该人的所在地，如此便能在地图上来去自如了。

新作短波

■文/吴波



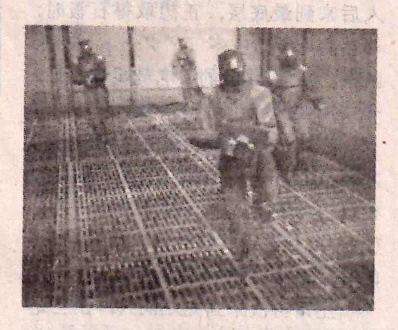
燃烧战车(METAL GEAR－SOLID)

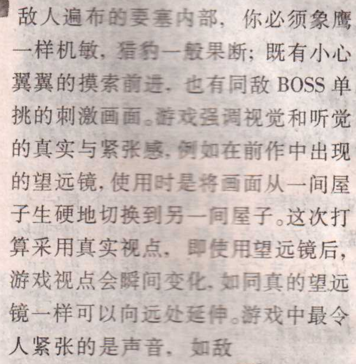
机种:PS　类型:ACT　厂商:KONAMI　发售日:未定

如果你堪称游戏发烧友，那么你绝不会忘记约10年前的那款动作解谜游戏，更不会忘记它的制作厂商KONAMI。是的，它就是《METAL GEAR》(旧译《燃烧战车》)。现在,这款优秀的游戏就要在PS上复活了，而且全部是新的游戏系统、新的战斗传说。本游戏的开发者小岛秀夫说:"这是一个残酷无情的世界。"

原猎狐部队的雇佣兵索里德.斯耐克(SOLID SNAKE)在成功地破坏了"金属齿轮"的秘密武器后，只身来到加拿大,过起了隐居生活。数年后的一天，猎狐总部突然发来信息:"在阿拉斯加的某核武器仓库尚存一种危险的破坏性武器,我们只有依赖于你，索里德.斯耐克……"抱着"变一切不可能为可能"的信条，我们的勇士只身行动了。

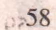
担任游戏策划、监督及制作的小岛秀夫先生，曾以87年发售的处女作《METAL GEAR》闻名于业界，当时他才23岁，之后，《POLICENAUTS》等大作先后在3DO、PS及SS上大受欢迎。在谈及PS版《METAL GEAR》时，他说:"10年前的那部作品是我在KONAMI制作的第一款游戏,那种深怕自己被敌人发现的紧张感使游戏获得了一定成功，然而由于机能限制,许多想法在游戏中不易表达。我一直想重新制作一款《METAL GEAR》,这将是一个3D动作游戏。在敌人遍布的要塞内部，你必须象鹰一样机敏，猎豹一般果断;既有小心翼翼的摸索前进，也有同敌BOSS单挑的刺激画面。游戏强调视觉和听觉的真实与紧张感,例如在前作中出现的望远镜,使用时是将画面从一间屋子生硬地切换到另一间屋子。这次打算采用真实视点，即使用望远镜后，游戏视点会瞬间变化，如同真的望远镜一样可以向远处延伸。游戏中最令人紧张的是声音，如敌士兵列队从远至近的脚步声，武器装备及要塞警报声均使人有身临其境的体验。







总之，这是一部充满真实战争悬念和恐怖感的游戏，但它绝不同于好莱坞的动作电影，游戏性是本作最想强调的。"



生物危机 2(BIO HARZD 2)

机种: PS 类型: AVG 厂商: CAPCOM 发售日未定



卡普空的首款恐怖冒险游戏《BIO HARZD》在PS上获得了巨大成功，在日本新作软件排行榜上连停8个月以上的好成绩证实了它对广大玩家的吸引力。日刊纷纷对这款恐怖大作广加评述，业界传言：索尼PS要解禁？

一波未平，一波又起，正当人们还在津津乐道于那恐怖的杀人生物时，CAPCOM方面又传出了《BIO HAROZD2》制作计划的消息。游戏在一切未明的情况下瞬间便登上日本期待销售软件排行榜的前5名，“生物”迷们哇哇乱叫手舞足蹈，仿佛他们立刻便可再次体会那种令人心跳的恐怖刺激。

游戏故事发生在上次冒险之后。7月25日，失踪数日的S. T. A. R. S.的直升机脱险返回。据生还者提供的情报，当局对进行化学武器研究制造的森林地下基地进行了调查，并封锁了该土地所有者某大型制药厂。调查中发现，该地下设施乃是一个生物兵器实验场，当局相继逮捕了数名嫌疑犯，该基地实验也被终止。然而就在这时，第二个生物危机悄悄开始了……

在森林地区大爆炸的两月后，拉克恩市变成了一座无数僵尸徘徊的死亡之城。起初是因为一种奇怪的皮肤病，它以惊人的速度迅速蔓延，病人变作僵尸，袭击事件不断发生。拉克恩市很快成为哀嚎遍野的恐怖之城。市中心的拉克恩警察局同样被僵尸袭击，警署大楼中僵尸四处游走，遍地是警员们被撕裂的肢体。在大楼的最上层有几名幸存者将门窗挡住，做着最后的挣扎。武器食物已耗尽，体力也所剩无几，怎么办？幸存者之一的美国警官莱昂毅然决定只身冲出去调查事件寻求救援。这时一辆巨型摩托破门而入，另一名幸存者拉克恩大学的女学生爱尔沙登场了，同样也是为了寻求生路，你将选择谁做为玩家冒险的替身呢？

在本作中，同一画面中出现的僵尸是前作的数倍以上，与其顽强奋战不如伺机逃脱，何况子弹是有数量限制的。另外，游戏中导入了前作中受欢迎的换衣系统，防弹衣更换不仅能够提高防御力还能清楚地反映在画面中，增加了冒险过程中的新意，同时在近处打死敌人后溅到身上的血渍和在与敌肉搏时衣服会被抓破的细节，使游戏有着惊心动魄的真实。





新作发售表

N64

发售日	名称	厂商
10月	STARWARS	任天堂
11月	玛利奥赛车 64	任天堂
11月	007 之黄金眼	任天堂
12月	卡比 AIR RIDE	任天堂
12月	STAR FOX64	任天堂
12月	F－ZERO 赛车 64	任天堂

SFC

发售日	名称	厂商
9月13日	实况劲力职业摔跤'96	KONAMI
9月13日	新海滨高尔夫	T& E SOFT
9月20日	群邪除妖外传Ⅳ	ASC Ⅱ
9月27日	SD 钢达世代战记	BANDAI
9月下旬	街霸 ZERO2	CAPCOM
10月4日	超级英雄 WAR OF THE GEM	CAPCOM
10月25日	TOWR DREAM	ASCII
10月	忍者乱太郎 SPORTS	CULTURE BRAIN

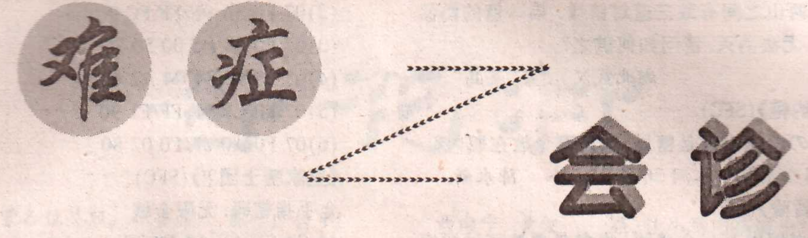
[由于某些软件经常"推迟发售"，本表仅供参考]

PS

发售日	名称	厂商
10月4日	水浒传．天命之誓	KOEI
10月18日	首领蜂	SPS
10月25日	VANDAL HEARTS－失去的古代文明	KONAMI
11月1日	LULU	东北新社
11月1日	ARC THE LAD Ⅱ	SCEI
11月1日	青春派沙罗曼蛇	KONAMI
11月8日	3D LEMMINGS	SCEI
11月8日	纳姆科作品集 VOL. 4	NAMCO
11月15日	太空战斗机外传	伯克
11月22日	J 联盟 97	KONAMI
11月	BURNING ROAD	东海
11月	SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO

SS

发售日	名称	厂商
10月4日	TURF WIND' 96－武丰赛马养成游戏	JALECO
10月4日	皇家骑士团一传说之战	RIVERHILL SOFT
10月	梦幻模拟战Ⅲ	MASIYA
10月	蚯蚓战士 2	TAKARA
11月1日	王国传说 2	SEGA
11月1日	LULU	SEGA
11月1日	青春派沙罗曼蛇	KONAMI
11月15日	风水先生	HAMLET
11月15日	FIST	IMAGINEER
11月29日	侦探神宫寺三郎	DATAEAST
11月	战国 BLADE	ATLUS
11月	皇家骑士团 2	RIVERHILL SOFT



取药处

1.《三国志Ⅳ》(3DO)

问：为什么自己登录的武将的君主，纵使智力99，也“白痴”一个，一项技能也没有，怎样才会有？

答：在设定好新武将或君主的数值后，再次进入“武将登录”或“君主登录”，在子目录中选择“内容变更”更改其年龄(只要进入年龄更改项，回答“否”也可)，此时退出，进入总目录选“新的开始”则可。　　(安徽 昝晶)

2.《天地创造》(SFC)

问：如何在企鹅村找到第五颗星珠？

答：在ルフ-ル的村买一束花，然后把花交给企鹅村入口右侧一只站在冰屋门口的企鹅。这只企鹅会带着花进屋求婚，出来后会交给你第五颗星珠。

问：5号塔进完后，到大地之穴与老人对话已毕，按攻略应到海湾见到一棵千年巨树。可本人寻遍大陆及村内良久，均未发现古树，实在不知如何进行下去？

答：要找到“千年巨木”应先与大地之穴旁的老人对话，选择第一项，然后回村与叶娜告别。再回到大地之穴与老人对话选第二项，接着便可跳下大地之穴来到地上。出着陆处右侧有一湖，湖岸的一凸出处有一小湖，进入该处可见千年巨木，然后利用阿空的跳跃滑行技巧可进入树干之中。　　(上海 朱俊)

3.《圣火徽章外传》(FC)

问：主角雅木怎样才能转换为勇者？茜莉佳何时能转换为公主？

答：茜莉佳在第三章内首先得以转职为公主。让茜莉佳到右上方的米拉神殿内与中间的米拉神对话即可转职，同时就拥有了锁火圈魔法。茜莉佳转职为公主后，LV重新为1。

第四章雅木可转职为勇士，这是个特殊的转职方法，要由茜莉佳去获得雅木的转职准许。让茜莉佳一路前进，会来到一处四周都是树木的地方，从有石碑的地方起，向右上方行进入一个村子，到左上方同诺马主教的孪生兄弟对话，一闪光，雅木就转职为勇士了，转职后LV和EX都会重新为1，在保留剑术的情况下得射程为3的弓箭术。　　(湖南长沙 巍．XIE)

4.《双截龙Ⅰ代》(FC)

问：最后一关，怎样才能找到总BOSS？

答：此关分三部分。一、过了石条阵，消灭5个蓝发人，跳过断崖，千万别再前进，不要理会两个黑胖子直上石梯，结果一群绿裤人后进入山洞。二、搭电梯向上跳跃，到画面尽头又搭向上的电梯到顶，进入一门。三、在走廊消灭一群红发人，向前到一擂台，收拾掉一群敌人后就见到几乎与主角一样的BOSS了。　　(广西 马松)

5.《光之继承者——精灵王纪传》(SS)

问：努尔王子得到水、火、绿三大精灵后，进入西北文明遗迹，从洞口跳下后，为何找遍各处不见第四个精灵？如何走法？

答：从洞口跳下后，先来到一个被两根石柱堵住的小口处，利用旁边的铁球砸碎石柱，进入后一直向上走可得杖的LV2；如进入后向右走到墙边再向下便可继续发展情节。　　(天津 周楠 朱浩)

6.《亚瑟传说》(MD)

问：在黄金城堡内救猫脸商人时被一扇铁门挡住去路，如何通过？

答：在该门左下方有一机关，踩踏后听到声响门即开启。　　(吉林长春　丰解)

7.《龙之力量》(SS)

问：全国统一后，星龙八战士聚齐，龙人兵团不断袭来，如何解除封印，与最后的邪恶势力交战？

答：全国统一后，分别在森之神殿、岬之神殿、雪之神殿取得太阳之腕轮、月之杖和星之宝刀，星龙八战士一起到左上方的ブラッドリイ城便可与最后的邪神交战。　　(北京　孙尧)

候诊室

1.《勇者斗恶龙Ⅲ》(FC)

◇在波鲁多加(ポルドカ)城得船后，到了几个山洞、塔和小庙，下面该做什么？请高手指点。

四川成都方正东街58号二单元17门　李睿

2.《前线任务Ⅱ——枪之危机》(SFC)

◇在“冰壁202”左边的那一关，任务是破坏敌人的出口，但进入行动后走不几步就出现对话，之后就无法再进行——任务失败。请教如何通过？

611830　四川都江堰市邮电公寓　梁勇

3.《FARLAND STORY Ⅱ》(SFC)

◇第五话中两山之间有敌三道封销线，第一道的骷髅兵防御力为255，无法消灭，请问如何破之？

湖北武汉　某“菜鸟”

4.《神秘的约柜》(SFC)

◇在ずかしの山满山都是糖果，该把哪个放在瓶内？

510054 广州庄元路十八洞36号108房　陈永新

5.《雷蒂大冒险》(SFC)

◇在一处图书馆中有一个谜题，好象是要按某种顺序去读书，那里有8个书柜，不知如何进行？

100050 北京崇文区锦绣头条34号　翟云亮

6.《大盗伍佑卫门3》(SFC)

◇在大地图上方一关(雪山一带)，通过缩小术移去左边路口的大石(找到一个可怕的“小帮手”)，来到一个有奇怪标记并可记录的洞口，进入后困难重重，有两块石头和一个狗头水怪分别堵住去路，请问如何过关？

湖北荆沙市一中　杨晶 朱昊

7.《超级大金刚Ⅱ》(SFC)

◇第二大关第五小关中如何使深藏“棺材”中的笨鸟出来(但愿不是磁碟问题)？

541001 广西桂林中山中学　丘杨

8.《月花雾幻谭》(SS)

◇《凶兆篇》中，用怀表与钟表店老板换得一瓶液体后，下面如何继续？　541001 广西桂林第五中学　胡进

9.《SHINING BISDOM》(SS)

◇怎样才能得到挖地手套、飞行头盔等道具？在千年老树上的生长芽是干什么的？“传说巨人”总在炎浆内，无法对其攻击，怎样过关？

014030 包头市青山区富强路10号街坊8栋36号　李杰

★ 急诊 ★

《勇者斗恶龙Ⅵ》(SFC)

◇主角在地下剧场取得前两场时装表演的胜利后，如何赢得第三场？

秘 技 屋

《圣剑传说3》(SFC)

金手指密码：增加大量金钱

8F 07 CA 99 80 05 50

8F 07 F8 F2 62 CF 80

8F 08 27 E8 52 C4 90

《神秘的约柜》(SFC)

金手指密码：无限金钱(C区)

15 AB 6E AE A8 F1 40

快速升级

(1)07 F0 0C 23 04 85 90

(2)07 F0 3A 9F FF FC 90

(3)07 F0 68 D5 00 50 70

(4)07 F0 96 84 C4 A2 60

(5)07 F0 CF 0F FF F1 90

(6)07 F0 A0 0F F0 02 80

《皇家骑士团Ⅱ》(SFC)

金手指密码：无限金钱

44 C4 CE AE A8 F9 F0

44 C5 6E AE A8 FA 90　(北京　慕容)

《守护英雄》(SS)

在第三版中，选择去“树林”，那么在打完狼群的一个场景后，跳入第三线便会自动进入竞技场，由于没有时间限制，可以狂LVUP！

《侍魂·斩红郎无双剑》(NG)

与电脑对战时，2P挑战在选人时输入左左下右右上右下右右上左左之后会停在闲丸上，之后一直按开始键，直至时间剩03秒时再按A+B，成功后壬无月斩红郎便会代替闲丸挑战。　(北京　季岩峰)

《钟表骑士》(SS)

选择BOSS ON PARADE模式，在标题画面顺序按上上右右下下左左XYZ，画面上便出现MINI GAME字样，可玩到七种迷你游戏。

《VR战警》(SS)

开机出现AM2研商标时，输入下上右左上上左右，如成功会听到一声枪响。之后在OPTION中把GUN SELECT设定在ON，然后开始游戏。进行游戏中按暂停，再RELORD便可随意选武器了，当被攻击失去武器时，可暂停再RELORD重复选择。　(广东汕头　林旭)

《2410大战争》(SFC)

无赖致胜法：在我方行动回合时，先按B键显示地图画面，再按选择键进入模式选择画面，将最后一项兵器生产调为ON，退回战斗画面，在城市中心按L键会出现兵器生产表，用A键选定。选好后，再将兵器生产关闭(调为OFF)敌方就无法生产兵器，每回合重复上述步骤，我方就可以在数量质量上胜过敌方。

选版密码：

第二关：KMDNNMLVY　第三关：CRTNYLGH

第四关：SHLYMR　第五关：DBRNNMRNL

第六关：SLVTRMRNL　第七关：NDRNNMRCL

第八关：HRVMRCL　第九关：DNCMSTR

第十关：CLLNSMN　第十一关：STVNSMN

第十二关：DNJRCMSTR　第十三关：NTHNVRDCC

第十四关：JNNMRPH　第十五关：TMNLVT

第十六关：JSPHMRNLL　第十七关：JNNYSMN

第十八关：SLJRSMN　第十九关：PTMMRGN

第二十关：SLVTRSMN　(福建福州　连健)

杏花村

开张之后多蒙各位关照，很多来信对此栏目表示赞许，当然也有一些朋友提出了尖锐的意见。上期杂志中出现了不少错字，有朋友在电话中斥问本人："是否给老编小编灌了太多酒水以至如此糊涂?"为了让大家多一些发言的机会，为了杂志日后"难得糊涂"，也为了端正本人酒鬼形象，这次小马我暂且躲进里屋，让大家多聊几句！(以下摘自调查回音和日常来信。)

○如把广告安排在前四页与后四页，买到杂志后不喜欢广告的可将其一起撕掉，这样就可以留一本"干净"的杂志了。现在有一种"抛弃型"隐形眼镜，我想这种广告就叫"抛弃型"广告吧！还能促进纸张的回收利用，可是一种绝好的"绿色"建议啊！

湖北武汉　洪继宁

○引用我看过的一句话：广告是书刊的"乖宝宝"。但是否要注意一下计划生育?

江苏无锡　毛煊

○看着一期比一期多的广告我就有气，增加广告是通向小康的捷径！

上海　严海辉

○我认为贵刊最差的文章，就是那些广告了！

广西南宁　黄俊

○本期"小熊电脑站"广告印反了，估计是哪个家伙耍小聪明，以示其创意性强，但在下见到此类广告根本不会去细看。希望以后不要印正印反的，让读者看着麻烦！

上海　方圆

○发现杂志关于街机和GB的文章极少，想问问杂志刊名《家用电脑与游戏机》是否意为《电脑与家用游戏机》?

上海　雨

○贵刊给人的印象似乎太严肃，就像是通俗歌曲用民族唱法演唱。

山东烟台　王忠卫

○我与贵刊一见钟情，但两口子还有打架的时候，所以每当我看到自己喜欢而又玩不到的游戏时，就恨不得用《DUKE 3D》中的缩小枪把贵刊的大编小编统统变小，然后……

天津　DUKE& MK

○请不要再用《玩具总动员》那样的人物做封面封底，它把我2岁的小表妹吓哭了。

浙江余杭　何舰

○我戒酒了，能否请"杏花村"卖茶，让小马当茶博士?

陕西西安　任继红

○感谢您连蒙带猜看完这几页，因我的字太潦草了，而且还提笔忘字，但我保证这些字我都认识可就是用时还得查字典。最后再小心翼翼地问一句：我真的有机会获赠吗?因为我没看到"本刊人员及家属不得参加，以示公允。"(开个玩笑)

河北秦皇岛　李天石

○我不喜欢"高手过招"中《为什么我……毒》。

河北廊坊　王瑞

○彩页竟给广告占了，天理何在?玩友李凯提出申诉，竟被……酒保小马面目可憎，言语无味，令人虽美酒在手却难以下咽。望马上去美容中心整容。

江苏常熟　温志刚

○依我之见贵刊不应改变原有的看新闻、听报告、读电视攻略、欣赏彩页、看广告、读电脑攻略、学习再学习的版式。

贵州遵义　田兵

○让你们多费心了，抱歉，把我的HP分给你们一些。

山西榆次　程春明

第八期读者问卷调查结束

热心读者评选揭晓

本刊自第八期开展读者问卷调查活动后，得到了读者的积极回应。来信中最精炼的仅四分之一信纸，最长的则洋洋洒洒十几页；既有一针见血的批评，也有热情洋溢的鼓励，使我们深为读者的热情所感动，不禁大呼"读者是最可爱的人！"根据读者的意见和建议，我们已经开始着手改进，准备在97年把更为精美的杂志奉献给读者。下面是第八期评选出的10名热心读者名单：

王明刚　湖北武汉青山区建设一路武汉冶金科技大学345信箱
陈　贵　湖南湘潭城正街北区商店
张立志　河北省石家庄市新生机械厂技术科
冯　奕　北京市朝阳区安华西里一区35楼809
秦　毅　江苏省南通市新胜新村37幢101室
刘奇中　上海市长宁区新华路73弄33号长宁区复旦中学
谢建丰　广东省广州市东山区梅花村71号—302房
张　伟　江苏省溧水县在城镇庙巷89号
孔会楠　天津市静海县二中二年级四班
张穗军　贵州省凯里市大十字百货公司

玩家拼盘

《饿狼传说3》秘技

■文/孙尧 王超

SNK公司的火爆巨作《饿狼传说3》已于今年7月移植于土星。这是一部动作感极强的格斗游戏，除10名普通角色以外，还有3名隐藏角色可选，他们是秦氏二兄弟和山崎龙二，下面就来介绍一下隐藏人物的选法和用法：

1. 隐藏角色选择法：

首先要爆机一次，一定要打败三名隐藏角色，然后再记录进度，再重新开始游戏，先读取进度，接着再选择NEW GAME，在选人画面时。循序将光标指向"TERRYBOGARO"（凯利），"HON FON"（洪武），"MAISHIRANUI"（不知火·舞），"GEESEHOWARD"（吉斯），"BOBWILSON"（鲍伯），"MOCHIZUKI SOKAKU"（望月双角），"ANDY DOG ARD"（安迪），"FRANCO BASH"（佛朗哥），"JOEHIGASHI"（东丈），"BLUE MARY"（玛丽）。并在指向每个人时按一下R键，每按一次会听到一个提示音。当全部输入后，会出现"HERE COME NEW FIGHTERS"的字样，这样就可以选用山崎龙二和秦氏二兄弟了。

2. 隐藏角色必杀技：

"+"表示同时按；"☆"表示超必杀技；"or"表示或者

(1)山崎龙二

上长击拳：先按↓↙ ←A再按→+A

前长击拳：先按↓↙←A再按↗+A

翻　　头：↓↘→C

☆前冲猛灌击：↓(集气)↘→Y+B

(2)秦崇秀：

霸王神足摔：↙→X or A

霸王神拳波：↓↘→Y or B

霸王天开旋：→↓↘X or A

霸王千手拳：连续按X

霸王地滚翻：↙↓↘A

☆超霸王吸血拳：↓↙←→+A+B(与对手一定距离时)

(3)秦崇雷：

霸王神足摔：↙→X or A

霸王神拳波：↓↘→Y or B

霸王天开旋：→↓↘X or A

霸王吸血拳：↓↙←→+A+B(与对手一定距离时)

霸王地滚翻：↙↓↘A

霸王千手拳：连按X

☆霸王夺命波：→←↙↓↘→Y+Z

3. 微型战士选用法：

在双人对战模式中，双方确定角色后都按住Y和B直到开局，这样就可以使用小型角色开始战斗了。

梦幻模拟战Ⅱ(杂篇)

■文/高斌

《梦幻模拟战Ⅱ》这盘MD最优秀的SLG卡料必通关者无数了，其丰富的内容，转职、宝物本刊已登过，笔者想说的是此卡的一些"既不影响流程，又不节省时间，但可大增游戏乐趣，达到百玩不厌"的内容，故曰：杂篇。

一．唤兽篇：

前提：首先把魔法师变化为サモナ一，当学会"召唤"时，即可按下表装备：

宝物	唤兽	A	D	M
无	エレメンタル	22	20	10
铁アレイ	すレニき	35	30	16
グレイプニール	アエンリル	31	25	10
カーバソクル	ホワイトドラゴン	33	22	8
マウローラ	ヴァルキリ一	29	21	25
天使の羽	フレイヤ	23	25	40
ギャラルのホルウイ	イェルムンガルド	29	28	32
オーディソのたて	スレイプニル	31	18	0

注：以上表中A为攻击力，D为防御力，M为魔法值。因唤兽是主帅召出的，所以能力为A+?? D+?? M，??为佣兵修正值，表中A、D、M是假定??=0时，唤兽的能力。

二．节约篇：

魔导石（ルーンストーン）是一种来回转值以增强能力的宝物，但是如果在途中不断使用，不但会浪费金钱，而且会因佣兵不多，魔法不足，修正值太小而难于进展。有一法既可省钱，又可使佣兵、魔法丰富。那就是先将主帅的职业变为最高，再使用魔导石的话，就会从第一次职业玩起，反复两次，再玩"?4"关是不是游刃有余了？若配上メサイャンリードー会使经验值快速上升节省时间。

三．忠告篇：

1. 尽量不要用主帅与敌主帅、佣兵生拼
2. 要攻击时，先施攻击魔法再派佣兵攻击
   要回复时，先派佣兵攻击再施回复魔法
3. 初玩时，多SAVE
4. 枪兵克骑兵，步兵克枪兵，骑兵克步兵，箭兵克鸟兵

四．体会篇：

结尾30分钟的美丽画面够你体会的。

五．综评篇：

好卡，不可不玩！

ALBERT ODYSSEY



亚鲁巴战记外传

LEGEND OF ELDEAN

次世代机已改变了缺少 RPG 大作的局面，今年夏末推出的《亚鲁巴战记外传》即是一款极为正统的 RPG 游戏，详见本期第 52 页。



時空探偵





雷妮．拉法尔

（配音：平松晶子）

世界超级电磁学权威．库尔特．拉法尔的千金。为寻找失踪的父亲来到 DD 事务所。



里哈尔特．修特拉萨尔

（配音：石冢运升）

原海军军官，现为拥有雄厚资产的大庄园主，同罗莱雷号的船长是老朋友，应邀同独生女卡林来到船上。



卡林．修特拉萨尔

（配音：根谷美智子）

里哈尔特溺爱的独生女，性格恬静，对死去的母亲抱有深深的怀念，而对严厉的父亲敬而远之。



玛桥．贝拉斯科尼

（配音：金尾哲夫）

爱好飞行的技术者，作为贵宾参加罗莱雷号的处女航，性格开放，不拘小节。



玛丽娅．梅尔辛格

（配音：林原惠美）

漂亮的女歌手，应邀

罗莱雷号的宴会。对主角

一见钟情。

机种：土星

逼真的 POLYGON 图像
胜过电影的冒险游戏!!







●超真实 3D 影像

游戏全部采用最新技术 CG 制作，倍感真实



●充满气势的 BGM 和效果音!

不仅是真实的画面，临场感极强的 BGM 效果音，也使您回味无穷



●惊心动魄的故事情节

充满悬念的剧情，紧迫而不失幽默的气氛贯穿始终。



●著名配音演员参加!

以森川智之和山智佐为首的著名演员担任配音，林原惠美演唱篇尾曲《逝去的季节》。







灭砂．修米特

(配音：大冢芳忠)

德国的新闻记者，为采访罗莱雷号设计者库尔特而登船，为人冷漠寡言。



艾尔宾．格龙兹

(配音：丹下樱)

罗莱雷号的男乘务员，负责客房接待，和蔼的英俊少年。

DD 音乐集决定发售游戏中包含的所有音乐及游戏中未收录的音乐

DD 的攻关本设定资料，短篇小说，开发者专访秘密情报大公开



国内统一刊号：CN11－3450/TP

定价：4.90元